

Universitat de Barcelona

Videojuegos

¿El arte del siglo XXI?

Trabajo Final de Grado

Marc de Haro Nieto

NIUB: 20041744

Tutor: Josep Lluís i Falcó

Curso: 2020-2021



*“Lo que vais a ver esta noche no estaba pensado para proyectarse en una sala de cine.  
Esto debe jugarse”*

David Cage, festival de Tribeca 2013

## Índice

1.	Presentación .....	1
2.	Autores a favor .....	3
	2.1. Relación e influencia de otras disciplinas artísticas .....	4
	2.2. Narrativa e interactividad .....	9
	2.3. Reconocimiento institucional .....	11
3.	Autores en contra .....	12
	3.1. Narrativa .....	15
	3.1.2. Disonancia ludonarrativa .....	18
4.	Encuentros y divergencias con el medio cinematográfico .....	19
	4.1. Historia .....	20
	4.2. Salto al 3D: Acercamientos al cine .....	22
	4.3. Banda sonora .....	24
	4.4. Historias de legitimación .....	26
	4.5. Adaptaciones entre medios .....	28
	4.6. Distancia y divergencia .....	31
	4.7. Quantic Dream y David Cage .....	32
5.	Conclusiones .....	36
6.	Bibliografía y webgrafía .....	39

## 1. Presentación

La historiografía nos permite apreciar las particularidades culturales de los distintos momentos en la historia de la humanidad. Cada nueva forma artística es hija de su tiempo, de un conjunto de circunstancias sociales y culturales que convergen en un instante determinado. El videojuego es una disciplina nativa de nuestros tiempos. Refleja nuestra contemporaneidad, un presente dominado por los avances tecnológicos y virtuales, donde todo está conectado.

Este medio contemporáneo se encuentra en un momento complejo, inmerso en un debate que se ha ido repitiendo a lo largo de la historia del arte cada vez que un nuevo formato ha intentado conseguir la legitimación cultural y artística. Desea ser reconocido como disciplina artística, pero para conseguir dicha identificación cultural, antes debe aceptar el firme juicio y las suspicacias de la sección más conservadora. Para ello, se debe realizar una teoría seria y autocrítica, ya que sino el medio seguirá estancado en una simple reclamación de un hueco entre las artes ya legitimadas.

Mi objetivo con este texto consiste en exponer los distintos argumentos que se han ofrecido por ambas partes, tanto a favor como en contra de dicha consolidación, crear un diálogo para ver en qué punto se encuentra el videojuego en la actualidad respecto a este proceso de legitimación. Al ser un estudiante de Historia del Arte, he decidido dirigir las conclusiones que se extraigan de este diálogo para analizar las posibles respuestas que ofrezcan a la pregunta que da título a este trabajo: ¿Son los videojuegos el nuevo arte del siglo XXI? Si concluimos que el videojuego es una disciplina artística, ¿no debería reclamar un espacio dentro de los estudios de Historia del Arte?

Para encauzar las posibles respuestas a estas cuestiones, uno de los apartados de este trabajo consistirá en un estudio comparativo respecto a la forma artística con la que se suele reflejar y de la que ha tomado gran inspiración a la hora de definir sus formas: el medio cinematográfico. El cine consiguió superar la dureza crítica para consolidarse como disciplina artística, hasta el punto en el que nadie duda actualmente al respecto. Un medio artístico reconocido ya en el siglo XX con el que comparte diversas características, por lo que me parece un ejemplo óptimo para analizar en qué punto de consolidación se podría encontrar el videojuego.

Una de las dificultades que surge, cuando se intenta teorizar desde la Historia del Arte sobre videojuegos como disciplina artística, al tratarse de un tema plenamente

contemporáneo con pocos precedentes, es la combinación de métodos de análisis teórico que se aplican en las artes tradicionales y la nueva metodología que distintos autores están desarrollando en la actualidad. Actualmente, aún se realizan muchas aproximaciones al videojuego partiendo de las bases de estudio del medio cinematográfico, pero podemos encontrar autores que empiezan a plantear unos nuevos cimientos que se amolden a la estructura única que posee el videojuego. Si se reclama una legitimación artística, no se pueden utilizar métodos de análisis de otra disciplina, pues el estudio resultaría incoherente en muchos apartados. Dicho de otra forma, sería como estudiar una pintura con el método analítico que se utilizaría para una arquitectura, pueden coincidir en algunos aspectos concretos, pero no es lo correcto dado las particularidades únicas que definen cada disciplina. Aunque esto pueda resultar un obstáculo, a la vez es uno de los motivos que me ha impulsado a escoger este tema. Es un terreno árido sobre el que se está construyendo una nueva base teórica, lo cual, aparte de resultar especialmente emocionante, me mueve a aportar mi granito de arena.

Es un medio que recibe atención académica desde hace poco tiempo. No existe demasiada literatura especializada que trate de construir una teoría, una historia e incluso una metodología de análisis seria en relación al videojuego desde la Historia del Arte, sino que la mayoría de libros son textos prácticos para los desarrolladores: libros de programación, diseño de personajes, estructuras de niveles, etc. También existen textos sobre la historia de los videojuegos, aunque la mayoría se quedan en el apartado puramente histórico, señalando los títulos y estudios de desarrollo más influyentes, sin profundizar en su potencial vertiente artística (y, los que lo intentan, solo rozan la superficie). Otro género que está tomando especial relevancia recientemente, sobre todo a raíz de los escándalos laborales en grandes empresas como Ubisoft o Rockstar Games, son las historias de desarrollo de videojuegos, donde se explica el proceso de creación de distintas obras y los problemas que han ido surgiendo.

Aunque es cierto que gran parte del debate se está realizando entre productoras, desarrolladores y periodistas en conferencias y sitios web, también podemos encontrar los inicios de una construcción académica en fragmentos de libros que no tratan en un principio de conseguir específicamente esto. Sucede en textos que, partiendo de un videojuego o estudio concreto que da título al libro, exploran y desarrollan distintos aspectos del medio (como *De sombras y bestias. La travesía del team ICO* de Daniel

Matas Caballero, o *El videojuego a través de David Cage* de José Altozano). Entre ellos, el proceso de legitimación artística del medio, con cuyo debate empieza este texto.

## 2. Autores a favor

Aun siendo un medio que concentra en él diversas disciplinas artísticas consolidadas por sí mismas (música, cine, dibujo, etc.) y habiendo recibido en distintas ocasiones el reconocimiento de instituciones culturales y gubernamentales, a nivel académico no existe la unanimidad de reconocimiento como disciplina artística que podemos ver dentro del medio cinematográfico o fotográfico, con los cuales comparte muchas características. Este debate sobre la legitimación artística de un medio no es algo nuevo, sino que es una discusión teórica que se ha ido repitiendo desde hace siglos.

Podríamos remitirnos a la argumentación de la teoría humanista italiana del siglo XV. Para reivindicar la intelectualidad de la pintura, personalidades como Alberti o Leonardo compararon la pintura con cada una de las artes liberales (matemáticas, geometría, aritmética, etc.), concluyendo que, como la pintura comparte muchas características con las artes liberales, el acto pictórico debía estar en la misma posición cultural. También podemos encontrar otro ejemplo en el siglo XIX, con la reivindicación de la fotografía como medio artístico por parte de pictorialistas como Oscar Gustav Rejlander o Henry Peach Robinson, los cuales buscaban legitimar su medio imitando a la pintura o al grabado en sus composiciones y acabados. Incluso en el siglo XX, con Duchamp y sus *ready-made* como *Bicycle Wheel* (1913) o *Bottle Rack* (1914), donde sacaba objetos corrientes de su contexto habitual para ubicarlos en la exhibición de un museo, partiendo de la idea de que el arte es lo que el artista decida que sea arte.

El videojuego continúa con este notorio debate en los inicios del siglo XXI. La mayoría de estos autores a favor coinciden en afirmar que el videojuego ha recorrido una de las más rápidas evoluciones que cualquier otro medio haya tenido con anterioridad. Esto podría ser uno de los catalizadores de la ambigüedad respecto a su legitimación artística, ya que, en menos de cincuenta años, ha aparecido un nuevo medio y ha reclamado un puesto al lado de expresiones artísticas consolidadas desde hace siglos. En este apartado, hablaremos de autores que legitiman el medio, como es el caso de José María Villalobos, el cual afirma respecto a lo expuesto: “Los videojuegos han sufrido una evolución sin precedentes a todos los niveles en su ya de por sí corta historia, evolución que ha logrado

colocar a esta industria muy por encima de las demás artes audiovisuales en cuestión de facturación y beneficios, evolución que los ha llevado a tomar las universidades y los museos y a ser considerados un bien cultural reconocido institucionalmente [...]”. Su testimonio es interesante en la medida en que es un autor cuya vida ha visto crecer el medio: “Me sentí un privilegiado por ser coetáneo del origen y desarrollo de una nueva manifestación artística. Décadas después nos encontramos en un momento excitante en el que todo está aún por decir y mucho todavía por descubrir” (2015, p.26).

Como explica Keith Stuart (2012), la mayoría de autores que se aproximan al videojuego por primera vez, suelen acercarse desde las historias humanas que acompañan al desarrollo del videojuego, no desde la obra en sí misma. En parte, por eso se sienten más atraídos por el videojuego independiente, ya que suele estar plagado de historias de sacrificios para llevar a cabo el proyecto. Esta idea del autor que se sacrifica para concebir de la mejor forma posible la obra final es la que actualmente despierta más simpatías entre el conjunto de personas que no conciben el videojuego como un medio artístico, más que la obra final en sí misma. Como este trabajo no está enfocado a realizar un estudio social de los desarrolladores, como sí lo están los dos libros del notorio periodista dentro de la industria Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels* (2017) o *Press Reset* (2021), no es una cuestión que ampliaré.

## 2.1. Relación e influencia de otras disciplinas artísticas

Como ya he mencionado, uno de los diversos argumentos que los autores suelen dar para defender el videojuego como un medio artístico, es la influencia o inclusión de otras disciplinas artísticas ya consolidadas en la obra final.

Paz Boris (2017) lo ejemplificó en un caso español con el que podemos establecer un vínculo directo entre pintura impresionista y videojuego: *RiME* (2017, Tequila Works). Como ha declarado el mismo director creativo Raúl Rubio, en lo referido al apartado artístico del videojuego, Sorolla fue una influencia clave. Es algo que podemos constatar desde un primer momento, sobre todo en el tipo de luz que baña todo el mapa, una iluminación mediterránea que nos remite a los óleos del pintor valenciano. También podemos apreciar una clara influencia de las arquitecturas de Chirico en los edificios de la isla donde transcurre el videojuego. Como explica Daniel Matas Caballero en *De*



*Sombras y Bestias: La travesía de Team ICO* (2017), fuera del caso español, la influencia del artista griego la podemos constatar de forma más explícita en la obra de Fumito Ueda. El diseñador japonés es uno de los grandes nombres dentro de la industria del videojuego, director de obras clave que han iniciado debates sobre el lenguaje del videojuego, como *Shadow of the Colossus* (2005) o *The Last Guardian* (2016). Esta influencia de Chirico la podemos observar en la misma portada de su primera obra, *Ico* (2001, Team ICO), y en sus estructuras arquitectónicas, donde vemos un claro símil con *La nostalgia de lo infinito* (1913).

Alejándonos del arte propiamente occidental, la pintura y grabados japoneses también han tenido su peso en el desarrollo artístico de diversos videojuegos. Como explica Luke Mcardle (2018) uno de los casos paradigmáticos es el de *Ōkami* (2006, Clover Studio). El estudio japonés no solo incorpora la tradición japonesa en lo visual, donde podemos apreciar una clara influencia de la obra de Hokusai o Hiroshige, especialmente perceptible en el intento de simular visualmente los trazos de los grabados como si el videojuego estuviese pintado a mano (con la técnica del *cell shading*<sup>1</sup>), sino también en lo narrativo. Lo podemos ver en los diversos elementos del folklore oriental incorporados a la historia principal, como la misma protagonista, la cual es la encarnación animal de Amaterasu, diosa del sol en la mitología japonesa. También vemos la influencia en la parte propiamente mecánica-lúdica, pues dentro del videojuego utilizamos un pincel, cuya aplicación recuerda a la caligrafía nipona. Todo ello contrastado por colores planos con degradados, algo que convierte al título en un videojuego visualmente único.

Esta influencia mitológica la podemos constatar en otros títulos, como vemos en la célebre saga *God of War* (2005-2018, Santa Monica Studio) con la ambientación y personajes extraídos de la mitología griega y nórdica. Aunque menos célebre, considero más interesante el caso de *Apotheon* (2015, Alientrap), pues no solo toma los personajes de la mitología griega, sino que el estilo visual recuerda de manera directa a las figuras que vemos pintadas en las vasijas griegas.

De forma más contemporánea, el estilo abstracto de Mondrian también ha inspirado a algunos clásicos del videojuego independiente. Lo vemos en *Thomas Was Alone* (2012, Mike Bithell), sobre todo si ponemos el estilo visual del videojuego al lado de obras como

---

<sup>1</sup> El *cell shading* es una técnica de animación en tres dimensiones que prescinde de la búsqueda de unos gráficos hiperrealistas para conseguir una mayor semejanza con los dibujos a mano.

*Composition in colour A* (1917) o *Composition in colour B* (1917). Como explica el propio Mike Bithell (2019), su obra deja de lado el exceso decorativista que suele predominar en los grandes títulos del medio para centrarse en contar su historia con los elementos esenciales: geometría y color plano. Jennifer Miller (2013) expone otros ejemplos contemporáneos, como *The Bridge* (2013, The Quantum Astrophysicists Guild) o *Monument Valley* (2014, Ustwo Games), en los cuales podemos apreciar una clara influencia de las obras de Escher en la forma de concebir el espacio, donde parece que se pueda andar por todas las superficies gracias al uso de ilusiones ópticas. A todo esto, debemos añadir el uso de los cambios gravitatorios en ambos títulos, lo cual permite distribuir diversos planos y jugar con las distintas perspectivas que podrían tomar las pinturas. A estos dos títulos debemos añadir *Back to Bed* (2014, Bedtime Digital Games) que, sin experimentar con cambios gravitatorios, mantiene este tipo de estructuras y explora una parte onírica (ya que interactuamos como un sonámbulo) que nos recuerda a diversas características de la obra de Dalí, como estructuras y objetos que se derriten o figuras imposibles. De inicios del siglo XX, también debemos destacar la influencia de Francis Bacon sobre el diseño de las criaturas terroríficas de la saga *Silent Hill* (1999-2012), cuyas deformidades son un reflejo gráfico de los miedos y placeres retorcidos del propio protagonista<sup>2</sup>.

Aunque sea la mayor influencia, no solo podemos vincular el arte pictórico con el diseño visual de los videojuegos. A nivel arquitectónico, podemos ver otras influencias, como las construcciones de Calatrava para Derek Watts, diseñador gráfico de BioWare. Lo podemos constatar en las edificaciones de los asari, una de las razas extraterrestres de la reconocida saga *Mass Effect* (2007-2012, BioWare), las cuales recuerdan a algunos diseños del arquitecto valenciano como el famoso *Museo de las ciencias Príncipe Felipe* (2000). Watts también tomó influencia de las arquitecturas de Lloyd Wright para crear los edificios de la raza krogan. Aunque podamos establecer estas relaciones, todas las arquitecturas conservan solo la forma, ya que estéticamente se han adaptado al estilo visual que caracteriza a la célebre saga de ciencia ficción.

Como ejemplifica Alberto Venegas (2020), es interesante el caso de la saga *Assassin's Creed* (2007-2020, Ubisoft), pues en sus diversos títulos presenciamos distintas épocas históricas, recreando ciudades, arquitecturas y monumentos con la máxima fidelidad

---

<sup>2</sup> La teoría alrededor de estos diseños es desarrollada por Sergio Lifante en *La ciudad doliente* (2018).

histórica posible. Al igual que sucede en otros medios, en el caso de las recreaciones históricas debemos tener en cuenta lo que se llama “memoria estética”, es decir, la imagen que el público tiene de determinadas épocas historias. No por cómo fueron en realidad, sino por cómo otros medios la han representado con anterioridad y han creado una imagen colectiva imaginaria e idealizada de un pasado que nunca existió tal y como se representa. Esta visión puede haberse mantenido fiel, aunque a menudo nos encontramos un pasado edulcorado en las grandes producciones, para que sirva como telón de fondo atractivo con el que divertirse y sacar rédito.

Como explican Téllez Alarcia y Iturriaga Barco (2014, p.145-155), las posibilidades pedagógicas que se derivan de una fiel recreación histórica son abrumadoras, ya que se podría ver e interactuar con una arquitectura o escultura tal y como estaría en su época, incluso pasear por toda una ciudad y participar en determinados eventos históricos. No es una historia explicada o leída: el jugador la ha vivido. Como explican Borja Ruete (2019), esto se encuentra especialmente presente desde la entrega *Assassin's Creed: Odyssey* (2018, Ubisoft Quebec) pues se incorporó un modo educativo que nos permitía, por ejemplo, ver el Partenón de la Acrópolis de Atenas policromado, con los frisos reconstruidos y la Atenea Pártenos, sin ningún tipo de mecánica lúdica, todo ello acompañado de descripciones que permitían aprender al ritmo de cada jugador. En relación a estas capacidades pedagógicas, Villalobos explica en una entrevista realizada para la editorial Libros con Atenea (2021): “En pocos casos en la historia nos hemos encontrado con una manifestación artística que se expande más allá de sus propios límites. No solo se aplica al entretenimiento, sino también a la educación, psicología, medicina, arquitectura [...]. Se aplica sin límites a todo nuestro entorno, a nuestro día a día”.

Aunque los videojuegos de la saga cuenten con recreaciones urbanas y arquitectónicas muy precisas (ayudando incluso en la reconstrucción de Notre-Dame tras su incendio en 2019), en lo referente a los personajes suelen beber de referentes más propiamente “hollywoodienses” que históricos. Como explica Enrique García (2017), lo vemos reflejado en la Cleopatra de *Assassin's Creed: Origins* (2017, Ubisoft Montreal), la cual se aproxima más a la Cleopatra interpretada por Elizabeth Taylor en *Cleopatre* (1963, Joseph L. Mankiewicz) que a la que nos consta representada en las monedas de la época, lo cual recibió varias críticas por parte de historiadores.

Alejándonos de las tres artes tradicionales, también debemos constatar la importancia de la literatura en el medio. Esto lo vemos sobre todo en adaptaciones de las historias de los

libros al videojuego, las cuales han ofrecido mejores resultados que los intentos de traslación cinematográficos al medio interactivo. Lo podemos constatar en los dos ejemplos principales de traducciones literarias al videojuego, desarrolladas por Villalobos (2015, p.153): las sagas *Metro* (2010-2019, 4A Games) y *The Witcher* (2007-2015, CD Projekt). En el caso de los videojuegos *Metro*, se basan en el bestseller homónimo de Dmitri Glujovski. Todos los elementos del videojuego transmiten la opresión descrita en el libro. Es una obra reflexiva, íntima, que sabe conjugar perfectamente la historia del libro con las posibilidades interactivas del videojuego, con unos escenarios que hablan por sí mismos junto a historias que se pueden escuchar si uno se sienta en una hoguera con personajes anónimos. “Son imágenes bellas y poderosas que nos meten de lleno en el juego porque se apoyan en nuestra capacidad de imaginar, de evocar. [...] Ahí es donde *Metro* toca el cielo” (2015, p.153).

El otro ejemplo lo encontramos en la saga *The Witcher*, basada en los libros de Andrzej Sapkowski<sup>3</sup>. La traducción al videojuego en forma de trilogía del estudio CD Projekt ha ido fascinando a público y crítica entrega tras entrega. Un elemento vital que hace de esta saga de videojuegos una excelente traducción al medio interactivo es la capacidad de tomar decisiones con consecuencias visibles sobre el mundo que exploramos y su historia. Aun así, la importancia no son las decisiones en sí mismas, sino que, como explica Villalobos (2015, p.154), en la saga de libros el protagonista se encuentra en ocasiones con distintas decisiones difíciles, cuyas respuestas suelen estar llenas de grises. Como lector, mentalmente uno querría que tomase la que considera correcta, pero el escritor debe seguir con la historia y, por tanto, no es algo que esté a tu alcance. Con el videojuego y su capacidad interactiva, CD Projekt aprovecha todas las posibilidades del medio al que traduce la obra y nos otorga a los jugadores la posibilidad, ahora sí, de decidir.

Por tanto, podemos ver que no solo existe una inspiración en otras disciplinas artísticas tradicionales por parte de muchos títulos, sino que las incorporan como parte de la propia obra, ya sea a modo de recreación histórica, de adaptación, como parte del estilo artístico o con funcionalidades concretas, como la pedagógica.

---

<sup>3</sup> Esta saga de libros tiene tal veneración en Polonia que, cuando Barack Obama realizó una visita oficial al país en 2011, el primer ministro placo le regaló dos libros de la saga firmado por Sapkowski y una copia de la segunda entrega del videojuego.

## 2.2. Narrativa e interactividad

El aspecto que más controversia suele causar dentro del proceso de legitimación del videojuego como medio artístico es la capacidad interactiva, característica principal que define su naturaleza. Las posibilidades de interacción con el videojuego es lo que determina su género, la cantidad de elementos narrativos o lúdicos que tendrá y lo que podría llegar a atraer a un mayor público. Frente a otros medios visuales, en el que la relación público-obra es mayoritariamente pasiva y unidireccional, en ningún videojuego puede resultar así, ya que siempre encontraremos un mínimo de interacción. Andrew Darley define la interactividad como “un modo de relacionarse con representaciones audiovisuales en el que al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla” (2002, p.245).

Frasca ejemplifica la capacidad que tiene el videojuego, frente al cine o la fotografía, de que determinadas recreaciones visuales virtuales reaccionen frente a una intervención física exterior por parte del jugador: “Una fotografía de un avión nos da información sobre su forma o su color, pero no volará o chocará cuando sea manipulada” (2003, p.223). Para definir una obra como videojuego, debe existir la necesidad de interpretación e interacción del público frente a la obra visualizada. Es a partir de las posibilidades que dispone el jugador de intervenir en el mundo e historia planteados por los desarrolladores, de la capacidad de participar de forma activa, donde surge el debate.

Manuel Casal (2019) muestra la importancia de la interacción en el videojuego con el caso de *Red Dead Redemption 2* (2018, Rockstar Games). Como explica el autor, en un *western* podemos ver morir frente a la pantalla a una gran cantidad de humanos, pero no nos afecta como lo haría si viésemos el mismo suceso en la vida real, pues existe un contrato ficcional. En el videojuego, este pacto resulta confuso, pues por un lado sabemos que es ficción, pero la interactividad deriva en una inmersión que nos involucra en los hechos representados. Volviendo al ejemplo de Casal, si *Red Dead Redemption 2* fuese un film y viéramos a Arthur Morgan<sup>4</sup>, masacrar a centenares de personas, no nos afectaría como lo hace siendo un videojuego. Al ser un videojuego, encarnamos a Arthur, debemos tomar las decisiones nosotros, no un director ajeno a nuestra voluntad. Como explica el

---

<sup>4</sup> Protagonista del videojuego, cuya interpretación por parte de Roger Clark recibió el premio a la mejor interpretación del año 2018 en *The Game Awards*, la gala de entrega de premios más importante del medio.

autor “Quizá os afecte, o quizá no. Pero habremos tenido que tomar una decisión y, si estamos siguiendo cierta ética, la interactividad nos habrá puesto entre la espada y la pared” (Manuel Casal, 2019).

Como explica Alejandro Amaro Seguí (2017), existen dos formas de pensamiento respecto a la capacidad interactiva dentro del videojuego: aquellos que otorgan más importancia al argumento que a las posibilidades interactivas, a los que denomina “narratologistas”, o aquellos que priorizan la interactividad por encima de la narrativa, los “ludogistas”. Aun así, el autor puntualiza que ambas posturas deben encontrar un punto medio, pues es la unión entre narrativa e interacción lo que hace del videojuego un medio único, no por separado.

También debemos valorar el grado de implicación emocional que pide el videojuego al jugador. Como explica Patrick Begley: “los videojuegos piden a los jugadores que habiten en los mundos emocionales de sus personajes, enfrentando temas como la pobreza, la sexualidad y las enfermedades mentales” (2014). Esta implicación emocional se deriva, en gran medida, de las posibilidades interactivas que se pongan en manos del jugador, pues es un elemento que solo podemos encontrar en el videojuego.

Debemos señalar que, en la mayoría de textos que hablan de interactividad en el videojuego, podemos percibir dos problemas esenciales. En primer lugar, la rápida evolución e innovación que el medio ha vivido en la última década provoca que, textos publicados antes de 2010, queden obsoletos. Muchos de ellos plantean ideas que, o ya han sido aplicadas, o el medio ha ido en otra dirección. No hace falta irse a los orígenes de esta teoría, donde podríamos encontrar textos como el de Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the Holodeck* (1998), donde la autora afirma que “*Tetris* es un relato sobre la opresión del sistema al empleado americano en los 90s” (p.144)<sup>5</sup>, sino que lo podemos percibir ya en textos más actuales. Sucede con el libro *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, derivado de la tesis doctoral de Óliver Pérez Latorre en 2010, el cual podría ser un texto referente durante su publicación en 2011, pero cuyas ideas pertenecen a un mundo interactivo que no ilustra el camino que ha tomado el medio interactivo desde entonces.

---

<sup>5</sup> Texto criticado posteriormente por el académico Markku Eskelinen en *The Gaming Situation* (2001).

El segundo problema, explicado por Samuel Gronseth (2014), reside en que la mayoría de autores (y el público) confunden el *gameplay* con la interactividad<sup>6</sup>. La diferencia fundamental la encontraríamos en que el *gameplay* se refiere propiamente a las mecánicas, mientras que la interactividad, aun incluyendo eso, no está limitada a ello. Esto provoca que muchas personas pongan en duda que, videojuegos con mínimas mecánicas lúdicas, como veremos más adelante en el caso de los videojuegos del estudio Quantic Dream, sean propiamente videojuegos y no películas interactivas. La causa de este tipo de debates reside en la falta de distinción entre ambos conceptos, sin entender que, lo que define propiamente al videojuego, es la interactividad, no el *gameplay*. Como apunta el medio Games As Literature: “entender los videojuegos como un medio que debe incluir retos competitivos, no hará que este medio avance. Debemos considerar todas las vías en las que el videojuego transmita mensajes, incluidas las formas de interacción simples” (Samuel Gronseth, 2014). No debemos limitar al videojuego a las simples mecánicas lúdicas por las que fue concebido. Sin negar que estos puedan existir, debemos abandonar las expectativas que tenemos alrededor del diseño de un videojuego para ver hasta qué límites puede llegar el medio.

### 2.3. Reconocimiento institucional

Como explica Rochelle Slovin (2009), el origen del reconocimiento del videojuego como potencial medio artístico por parte de las instituciones lo encontramos en el año 1989, con la exposición *Hot Circuits: A Video Arcade*, en el Museum of the Moving Image. Esta fue una primigenia exposición museística de videojuegos, donde el conservador los quiso mostrar como una obra de arte más.

Tenemos otras exposiciones más recientes como *The Art of Video Games* del Smithsonian American Art Museum en el 2012. Según Larry Frum (2012) pretendía reconocer el videojuego como una forma artística. Más adelante, añadió a su colección permanente videojuegos como *Flower* (2009, Thatgamecompany) o *Halo 2600* (2010, Ed Fries). También cabe destacar iniciativas como la del MoMA, el cual empezó a exhibir de forma

---

<sup>6</sup> La interactividad es un concepto muy amplio que abarca prácticamente todas las facetas en la que el jugador se relaciona con el videojuego. Por su parte, el *gameplay* ha recibido muchas definiciones: desde “una serie de elecciones interesantes” según Sid Meier, creador de la saga Civilization (1991-2016, MicroProse), hasta “el *gameplay* es un compuesto de mecánicas y dinámicas del videojuego, diseñadas de una forma que otorguen desafíos para el jugador que superar, a la vez que reglas por las que el jugador se regirá” por Games As Literature (Samuel Gronseth, 2014).

permanente catorce videojuegos en el 2012, ampliando el catálogo a veinte en el 2013. Tal y como explica Paola Antonelli (2013), encargada de seleccionarlos y exponerlos, se hizo con la voluntad de mostrar el diseño de videojuegos como una parte artística esencial dentro del medio. Antonelli tiene la intención de poder ampliar la selección a cuarenta una vez consiga los derechos de exhibición, aunque actualmente se encuentran expuestos veintitrés. Por último, y aunque sea dentro de la propia industria, anualmente se celebra *Into the Pixel*, una exhibición realizada dentro del E3 (el evento anual de videojuegos más notorio), donde se pretende reivindicar la calidad artística del medio, a cargo de profesionales dentro de la industria del videojuego y del arte.

A nivel gubernamental, debemos destacar que, en el 2006, el ministro de Cultura de Francia, Renaud Donnedieu de Vabres, catalogó al videojuego como un bien cultural. Aparte, proporcionó una ayuda económica a la industria y añadió a la Orden de las Artes y las Letras a algunos diseñadores de videojuegos como Raynal o Miyamoto. En el caso estadounidense, tal y como explica Sarah Burstein (2011) en el 2011 la *National Endowment for the Arts* añadió a su presupuesto el desarrollo de videojuegos. Ese mismo año, la Corte Suprema decretó que el videojuego debía estar protegido legalmente como cualquier otra disciplina artística (Nilay Patel, 2011). Como explica Judith Vonberg (2018), en Alemania, el gobierno prohibió la distribución de videojuegos con imágenes de grupos fascistas, pero a su vez esta prohibición permitía que trabajos artísticos y científicos las utilizaran. En agosto de 2018, el gobierno cambió de parecer e incluyó a los videojuegos dentro de estos trabajos artísticos.

### 3. Autores en contra

Si en los autores a favor hemos empezado exponiendo, desde la argumentación humanista italiana del siglo XV, que el videojuego se inspira e incorpora distintas artes durante la creación de la obra final, debemos tener en cuenta que no siempre se utiliza esto como una defensa, sino todo lo contrario. Ángel Roldán lo explica: “lo que conocemos por videojuegos actualmente sigue estando lejos de ser un arte. Existen [...] componentes artísticos en los videojuegos, que tienen que ver con otras artes y se integran en la experiencia del videojuego: escenarios, música, tramas, guiones [...]; y si el videojuego equilibra estos elementos correctamente, entonces puede llegar a inspirar una experiencia



estética próxima a la de una obra de arte. Sin embargo, un videojuego normalmente queda limitado a ser un mero entretenimiento con tintes artísticos” (2015).

En este mismo artículo, el autor realiza una reflexión interesante sobre la mala percepción que se puede tener del medio por la cantidad de intereses de grandes empresas sobre el que se construye. Al ser obras que necesitan mucho capital para su desarrollo, suelen intervenir varios factores económicos que enturbian la visión “pura” que puede tener el gran público respecto a un arte más tradicional. Esto se fomenta por la mayor publicidad que reciben estos grandes títulos de gran presupuesto frente a otros, los cuales cuentan con más intereses empresariales que propiamente artísticos, que son los que al final más notoriedad tendrán entre un público *mainstream* poco implicado en el medio.

Aun así, Roldán tiene una postura más neutral, pues abre la posibilidad de una progresión abanderada por los desarrolladores independientes que se alejan de los elementos tradicionales que definen un videojuego como *Journey* (2012, Thatgamecompany) o *Braid* (2008, Jonathan Blow), pero otras personalidades como Kim Swift, diseñadora de videojuegos, tienen una concepción más radical. Swift explica que los videojuegos pueden llegar a ser artísticos, pero no deben serlo por poseer cierto valor cultural, sino que deben aspirar a ser juguetes que entretengan a adultos. Cuando se le pregunta si videojuegos diseñados por ella, como *Portal* (2007, Valve Corporation), tienen la voluntad de acercar el videojuego a una mejor concepción artística, sentencia: “No. No lo intenté hacer. Yo trabajo con juguetes. [...] Lo que está genial de los videojuegos en particular es que es una forma socialmente aceptada de que los adultos imaginen” (Kim Swift, 2012). A menudo se suele utilizar *Portal* como un ejemplo paradigmático de defensa del videojuego como disciplina artística, sobre todo por su diseño de niveles, por lo que estas declaraciones de la misma diseñadora me parecen interesantes en la medida en que cristalizan que no todos los diseñadores de la industria defienden a ultranza el videojuego como arte.

Algunas posturas más radicales las podemos encontrar en Michael Samyn y Auriea Harvey, dos desarrolladores independientes. En 2010 afirmaron tajantemente que no son arte, pues la intención de crear el videojuego nace por una necesidad lúdica del ser humano, la cual se satisface a través del juego, no por la propia voluntad de creación artística. Añaden: “Dejando de lado unos pocos nobles intentos, los videojuegos son una abrumante pérdida de tiempo”. Como explica Charles Pratt (2010), el caso de este estudio es especialmente curioso, pues muchas de sus obras han sido catalogadas como “juegos

de arte”, pero ambos afirman que esa etiqueta solo viene dada como reflejo de la falta de imaginación del medio. En definitiva, ambos desarrolladores creen que los videojuegos no pueden ser arte por complacer una exigencia física humana. En el 2011 añadieron que tampoco pueden ser un arte por estar basado en reglas y sistemas, lo cual representa la esencia del videojuego. Aun así, Samyn no cierra las puertas completamente a la posibilidad de crear un videojuego que sea una obra de arte, pero especifica que eso solo se podría dar en el caso de que la voluntad artística individual sea una prioridad frente a la lúdica o económica (Logan Westbrook, 2011).

En relación a los argumentos a favor del videojuego como medio artístico, hemos mencionado la incorporación de algunos títulos a la exposición permanente del MoMa desde el 2012. Esto creó mucha controversia, y no fueron pocas las antorchas que se alzaron frente a esta decisión. Uno de ellos fue Jonathan Jones, el cual publicó un artículo en *The Guardian* (2012) donde argumentaba que, al no haber en la mayoría de los casos una personalidad artística clara sobre el resto de desarrolladores, gran parte de los videojuegos no pueden ser catalogados como arte, sino como un simple parque de entretenimiento.

Un caso de alta notoriedad es el de Roger Ebert, crítico de cine. En relación a la necesidad de ver una adaptación cinematográfica de un videojuego tras haberlo jugado primero o no, declaró: “Nadie me ha mencionado un videojuego comparable a un gran cineasta [...]”. Para los videojugadores, representan tiempo perdido que podrían haber aprovechado para hacerse más cultos” (Roger Ebert, 2005). Ebert volvió a criticar al medio (2010), citando a personalidades del medio que ponían en duda su potencial artístico como Kellee Santiago. Al publicarse su artículo, incluso las mismas personalidades que citaba como ejemplo le criticaron duramente, como explicaba la misma Santiago (2010). Días más tarde, Ebert afirmó públicamente que los videojuegos podrían ser un arte, según qué caso.

Aun así, sus declaraciones crearon seguidores, como Brian Moriarty, el cual afirmaba en la conferencia *An Apology for Roger Ebert* (2011) de GDC, que los videojuegos solo son otra vertiente de los juegos de mesa. También argumentó que los videojuegos no pueden ser considerados arte por la alta capacidad de interacción del público con la obra, quitándole poder al creador sobre ella. Esta charla fue criticada por muchos miembros de la industria, especialmente por Zach Gage en relación a las críticas de Moriarty por la creciente comercialización del videojuego hacia un público masivo: “¿Entonces, no

distribuirla puede elevar la obra entera de arte? ¿Y si se distribuye comercialmente, la invalida?” (Eric Caoili, 2011).

Aun con todos estos ejemplos, el caso que más controversia ha levantado en la industria se dio en 2006, concretamente con una de las figuras más relevantes en la historia del videojuego: Hideo Kojima. En una entrevista para la revista *Eurogamer* por Ellie Gibson (2006), se posicionó a favor de las declaraciones de Ebert. Su argumentación pasaba por el hecho de que el videojuego pueda ser un contenedor de otras formas artísticas pero que, por la popularidad que tiene sobre la sociedad, se acerca más a lo que entenderíamos como un simple servicio lúdico que no a una creación artística realizada por una persona individual: “Pero los videojuegos no intentan capturar a una persona. Un videojuego debería asegurarse de que todas las personas que jueguen a ese videojuego disfruten del servicio proporcionado. Es algo de un servicio. No es arte. Pero creo que la forma de proveer servicio con el videojuego es un estilo artístico, una forma de arte”. El hecho de que una figura tan reconocida dentro del medio hiciera estas declaraciones fue un escándalo, hasta el punto en el que, en 2012, tuvo que matizar sus declaraciones durante la exposición *The Art of Video Games* en el Smithsonian American Art Museum, donde especificó que “el videojuego es un arte interactivo con importantes diferencias respecto al arte tradicional” (Ángel Roldán, 2015).

### 3.1. Narrativa

“Muchos videojuegos no tienen absolutamente nada que decir. Están vacíos. Solo están aquí para que pases un buen rato, te diviertas, tengas tu chute de adrenalina, y eso está bien, le gusta a mucha gente. Y no tengo nada en contra de eso, pero es un juguete. Es solo un juguete: ¿Podemos crear videojuegos que tengan algo que decir?”.

Este es un fragmento de un discurso que dio David Cage en los premios DICE de 2013. Es una cita rompedora, provocadora, agresiva, un ataque directo a las empresas que deciden seguir creando videojuegos exclusivamente lúdicos. Empiezo con esta cita para remarcar que, incluso los principales defensores del medio como una forma artística, también critican duramente la narrativa del videojuego para que evolucione y cree mejores historias.

Ya no solo en la parte exclusivamente narrativa, sino que también nos cuestionamos si esta narración nos puede aportar algo, incluso algún rastro de la pedagogía que antes resaltábamos en relación a las capacidades educativas que podría tener visitar ciudades y monumentos del pasado. Gracia Navarro opina que no: “Hasta donde yo sé, no podemos considerarlo así, es decir, no aprendo, o no lo hago de forma significativa, cogiendo un mando y encendiendo una videoconsola, ojalá fuera tan fácil” (2015). En su opinión, los videojuegos pueden ser el catalizador que despierte la curiosidad por el aprendizaje, pero no una forma del saber propia. Más allá del aprendizaje, el autor no ve ningún potencial en el videojuego: “Los videojuegos son, ante todo, algo lúdica, no es conveniente abusar de ellos”. Aun así, no cierra por completo la puerta a que existan pequeñas excepciones, sobre todo en el mercado *indie*: “Algunos videojuegos son verdaderas obras de arte por diversos motivos, pero estos suelen encontrarse entre títulos con un cariz más independiente”.

Volviendo a la parte propiamente narrativa, Guillermo Tato, guionista de películas como *[REC] 3* (2012), *Retornados* (2013) o *Sweet Home* (2020), en el artículo *Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos*, se centra en distinguir a nivel narrativo entre dos vertientes narrativas: videojuego como narración o como mecanismo lúdico. Aunque el artículo parte de esta premisa, el autor focaliza durante gran parte del artículo su atención sobre todo en los videojuegos con una mayor carga lúdica, por lo que su valoración final es especialmente negativa, ya que son videojuegos cuyo esfuerzo reside en crear unas mecánicas que entretengan al jugador. No es un autor que descarte la posibilidad de que el videojuego pueda aspirar a más; de hecho, en la conclusión del artículo, Tato aboga por una conciliación entre la empatía que el espectador genera con el personaje del film y la identificación por inmersión del videojuego, la cual se produce en la medida en que el protagonista una el universo diegético del videojuego y el jugador. A raíz de este entendimiento, considera que se producirán mejores historias y personajes.

Mientras que en el medio cinematográfico encontramos un personaje principal a través del cual se proyecta el discurso y el mensaje del film, en el videojuego la interacción varía radicalmente, ya que se produce una simbiosis jugador-personaje principal. Según el autor, la mayor o menor cantidad de mecánicas que nos permitan interactuar con el personaje principal, determinará el aproximamiento al medio cinematográfico. Aunque desarrolla esta aproximación cinematográfica, no deja de ser una mera presentación de

toda la profundidad que desarrolla José Altozano en *El videojuego a través de David Cage*.

La principal crítica de Tato radica en la preservación de la pureza del personaje. Mientras que la forma de constituir un protagonista en el cine siguió un proceso natural que derivaba de otras convenciones narratológicas preexistentes, en el videojuego existe un amplio abanico de títulos en los que tenemos un gran poder sobre la voluntad del protagonista. Concibe esta capacidad de decisión por parte del jugador como un peligro, puesto que podría llegar a rechazarla y crear otra vía respecto a la planeada inicialmente por los desarrolladores, pudiendo romper el propósito narrativo. Aun así, como postula Altozano, el videojuego es un sistema, con lo que es imposible realizar un tipo de interacción no prevista con anterioridad por los creadores.

En la línea de los sistemas, el diseñador francés dijo: “¿Podemos hacer videojuegos que no estén basados en sistemas? Porque, para la mayoría de la gente, dominar un sistema no es algo interesante” (David Cage, 2013). Aunque su visión es tradicionalista, ya que los sistemas definen al videojuego desde su base (incluso en los de su estudio, Quantic Dream), Cage lo menciona para mostrar la negativa a la posibilidad de que el público domine su obra.

La crítica de Tato buscaba ir en esta dirección, ya que opina que los videojuegos que se amoldan excesivamente a la voluntad del jugador hasta el punto de la pérdida de coherencia de la historia principal. Lo generaliza a todo el medio, sin hacer una apropiada distinción entre géneros y señalando al medio entero como algo puramente lúdico... ¿Pero entre qué géneros debería diferenciar? Es aquí donde surge uno de los principales problemas académicos del medio. Aunque Alejandro Pascual, periodista y editor de video en 3DJuegos, afirme que “lo mejor del medio es la amplia proliferación de géneros diversos” (José Altozano, 2017, p.13), a nivel académico eso provoca muchos problemas.

Hay una clasificación por géneros que se basa en el tipo de sistemas que rigen al título, por lo que la distinción está lejos de la cinematográfica, la cual distingue según el tipo de narrativa. Esta clasificación primitiva proviene de los orígenes del videojuego, un momento en el que la máxima aspiración del medio era lúdica, no narrativa, y donde los géneros no se mezclaban entre ellos por limitaciones técnicas. Esta crítica la realiza Altozano (2017, p.62) y aporta un ejemplo muy apropiado: *Gran Turismo* (1998-2017, Polyphony Digital) y *Mario Kart* (1992-2020, Nintendo) son dos videojuegos de

conducción, pero el amor por la simulación precisa de conducir un coche en *Gran Turismo* y todo lo que ello implica está muy lejos de la experiencia arcade que quiere transmitir *Mario Kart*.

### 3.1.2. Disonancia ludonarrativa

Dentro del apartado narrativo, una de las críticas más extendidas hacia el medio ha sido lo que llamamos disonancia ludonarrativa. Esta idea tiene su origen en el blog de Clint Hocking (2007), guionista y desarrollador de niveles de videojuegos como *Splinter Cell* (2002, Ubisoft Montreal), para designar un problema que tenía el videojuego *Bioshock* (2007, 2K Games) respecto a la disonancia que se producía entre sus elementos lúdicos y narrativos. Concretamente lo ejemplifica a raíz del objetivismo radical que subyace en la base de la narrativa del juego, y las grandes capacidades de elección que se nos da en determinados momentos del videojuego frente a dilemas morales, en contraste con el seguimiento de simples objetivos que nos indica una persona que desconocemos a través de una emisión de radio, sin tener la capacidad de ignorarle si queremos seguir descubriendo la historia. Aunque esta conclusión ha sido discutida por otros desarrolladores, incluso en el mismo blog, el artículo es fundamental en la medida en que puso nombre a este problema, a la desconexión que se daba en muchos videojuegos entre los elementos interactivos y los narrativos (problema que no encontramos en juegos puramente lúdicos).

Como explica Ben Dunn (2020), un caso paradigmático para ejemplificar esta disonancia lo encontramos en la saga *Uncharted* (2007-2017, Naughty Dog). En esta saga encarnamos a Nathan Drake, un arqueólogo familiar, carismático, leal a sus amigos, pero luego asesina a lo largo de la saga a miles de personas. Se produce aquí una clara ruptura entre el sociópata que encarnamos en la parte lúdica en contraposición con la magnífica persona que es en la parte narrativa. En otros videojuegos, como en la saga *Grand Theft Auto* (1997-2013, Rockstar Games), también se puede producir una disonancia entre las reflexiones internas de los personajes en contraposición con los actos criminales que podemos llevar a cabo cuando se nos da plena libertad lúdica (aunque esa disonancia también sucede en el cine de gánsteres en el cual se inspira, donde los protagonistas buscan una vida mejor mientras siguen delinquiendo), pero al menos en esos casos existe una penalización. En *Uncharted* hay que asesinar, no existe otra opción si se quiere seguir

viendo la historia. Aun así, parece que el estudio de desarrollo de la cuarta entrega fue consciente de ello, pues incluyeron un trofeo que consistía en asesinar a mil enemigos. Dicho premio se llama *Ludonarrative Dissonance*.

Aunque para la mayoría de la prensa, esto se recibió como si el medio fuese a morir por ello, como explica el historiador y escritor Daniel García Raso (2021), en el mundo académico solo se recibió como algo más a valorar. En el 29 de marzo de 2021, si se buscaba *ludonarrative dissonance* en Google, aparecían 48.600 resultados, mientras que en Google Académico, el resultado se reducía a 633 (51 buscando solo en castellano). Como explicó al autor Víctor Navarro Remesal, profesor de narrativa de videojuegos: “Yo lo suelo incluir en mis clases de narrativa, pero para que los alumnos sepan que existe y que durante un tiempo hubo cierto debate dentro de la industria y la crítica, pero poco más. No es una herramienta que me parezca muy útil ni necesaria”.

#### 4. Encuentros y divergencias con el medio cinematográfico

En este apartado exploraremos la relación entre el medio cinematográfico y el interactivo. Desde las distintas conexiones que han tenido a lo largo del nacimiento y desarrollo del videojuego, comparando los elementos que comparten y ver cómo cada medio lo ha explorado. El medio cinematográfico, legitimado cultural y artísticamente durante el siglo XX, también nos servirá para analizar el proceso de consagración en el que se encuentra inmerso el medio interactivo en pleno siglo XXI. Por último, analizaremos el caso de David Cage y su estudio Quantic Dream, cuyos videojuegos se encuentran en la frontera entre ser considerado un videojuego o un film, por la ausencia de prácticamente cualquier mecánica interactiva.

A menudo, los distintos autores que buscan vincular el cine con el videojuego, lo hacen a través de una línea recta. Se quedan en la superficie, en la conexión audiovisual que comparten, pero debemos tener en cuenta que ambos medios operan a través de códigos muy distintos. Incluso en los elementos donde encontramos más similitudes, veremos que operan de diferentes formas, por lo que no se puede realizar una comparación al uso. Para tener un contexto global, deberemos empezar por los orígenes.

#### 4.1. Historia

Si queremos encontrar los orígenes de esta conexión entre medios, no nos basta con ubicarnos en el nacimiento del videojuego en un primer lugar, sino que debemos retroceder incluso ocho años antes de la creación del primer videojuego. Concretamente en 1964, cuando la CBC realizó una entrevista a Alfred Hitchcock. En un momento determinado, el presentador le pregunta “¿cómo ve el teatro del futuro?”, a lo que Hitchcock respondió: “Yo veo la posibilidad, quizás en el año 3.000 o algo así, de que la gente sea entretenida —si el entretenimiento sigue siendo necesario— yendo a un auditorio oscuro. Y ahí serían hipnotizados en masa. Y, en lugar de identificarse con alguien en la pantalla, ellos mismos son esa persona. Y, cuando compran su entrada, eligen qué personaje quieren ser. Y, bajo el hipnotismo, el hipnotismo en masa, atraviesan la historia, les inyectan la historia como por telepatía y sufren las agonías y demás. O disfrutan del romance con una mujer o algo así. Y luego, las luces se encienden y todo se termina. Quizás sea el nuevo concepto que Hitchcock tiene de cómo prescindir de los actores” (Alfred Hitchcock, 1964).

Haciendo una predicción del futuro, Hitchcock estaba describiendo lo que serían los videojuegos, a los que aún les quedaba casi una década para nacer. Es interesante constatar cómo describe, como una evolución del propio cine, el paso de ser espectador a protagonista. Más adelante en la entrevista, Hitchcock afirma que este nuevo formato necesitaría un director y escritor, aunque no hubiera actores. De hecho, afirma que él mismo estaría interesado.

Como explica José María Villalobos (2015, p.26), los inicios del videojuego fueron menos glamurosos que los del cine. Los Lumière, aun con el éxito que tuvieron tras la primera modesta proyección en el *Salon indien du Grand Café*, pensaban que era “una invención sin ningún futuro” (motivo por el que no vendieron el cinematógrafo a Georges Méliès). Por otra parte, Nolan Bushnell y Ted Dabney colocaron en un bar un mueble con televisor y ruedas de control para simular un partido de tenis entre dos platillos sobre fondo negro. Nació así *Pong* (1972). Al ver cómo la caja de monedas de la máquina se llenaba, Bushnell y Dabney ya vislumbraron el futuro éxito de la empresa que habían fundado: Atari.

Desde ese momento, aun con sus pequeñas crisis, el videojuego ha ido creciendo exponencialmente hasta llegar a facturar hoy en día mucho más dinero que Hollywood.



Siguiendo este recorrido histórico, José Altozano (2017, p. 187) nos muestra uno de los primeros casos en los que podemos establecer una influencia determinante del cine sobre el videojuego en *Dragon's Lair* (1983, Microcomputer Systems). En este videojuego vemos un rechazo al píxel; pero no utilizaba tampoco escenarios y modelados prerrenderizados<sup>7</sup>, sino que era lo más parecido a una película interactiva animada por el equipo de Don Bluth. La historia es simple: la búsqueda del caballero a la princesa en un castillo, donde la escena solo se detenía para que el jugador tomase decisiones pulsando un botón (precursor de lo que más adelante veremos en el estudio Quantic Dream). En su momento fue algo novedoso en lo gráfico, pero visto en perspectiva podemos percibir que son una serie de clips que se suceden según la decisión del jugador. Aun así, el impacto fue tal que creó un nuevo género: el videojuego *Full Motion Video (FMV)*. Esta tendencia fue seguida durante los siguientes años, con ejemplos tan destacables como *Thayer's Quest* (1984, RDI Video Systems) o *Space Ace* (1984, Advanced Microcomputer Systems).

Estos videojuegos tenían un exceso de secuencias de video, con una ínfima parte interactiva lúdica. En esta época de transición no fueron exclusivamente los videojuegos *FMV* los influenciados por el ámbito cinematográfico, sino que podemos encontrar otras pequeñas excepciones destacables. El ejemplo paradigmático es *Grim Fandango* (1998, LucasArts), donde podemos apreciar a un director que intenta incorporar elementos distintivos en el encuadre o iluminación, más allá de simplemente presentar la acción de forma clara (que es lo que se solía hacer).

En los 90', el medio se encontraba estancado, mostrando una evidente falta de ideas. Nintendo y Sega sacaban videojuegos a un alto precio repitiendo siempre las mismas fórmulas. Fue entonces cuando llegó la mayor revolución que ha vivido el medio hasta la fecha, algo comparable a lo que supuso el cine sonoro para el medio cinematográfico: el nacimiento de los gráficos 3D. Al igual que con la aparición del cine sonoro, esta revolución provocó que muchas estrellas consagradas desapareciesen y otras se consolidasen. En palabras de Villalobos, "Es de sobra conocido que Mario, en un ejemplar sentido de la adaptación, marcó a los demás el camino a seguir en los nuevos parajes tridimensionales. Otros como Sonic cayeron en desgracia y nunca volvieron a oler las mieles del éxito vivido en la época de los 16 bits. Nacieron nuevas estrellas como

---

<sup>7</sup> Una tecnología prerrenderizada es aquella creada de antemano, por lo que los recursos tecnológicos que pide son inferiores. Suelen ser las llamadas cinemáticas, escenas de video.

Crash Bandicoot mientras sagas consagradas como Castlevania veían pasar un par de décadas antes de adaptarse de forma solvente a las 3D” (2015, p.142).

Pasaría un tiempo hasta que los motores gráficos pudieran procesar entornos en tres dimensiones solventemente y que los creadores se sintieran capaces de hacer una interpretación cinematográfica desde los gráficos 3D, tanto en lo referido a los modelados de personajes como a los espacios. Surgirá entonces la necesidad de utilizar una amplia variedad de planos para enmarcar la escena. Es en este momento donde el videojuego adoptará muchas de las formas de narración visual cinematográficas sin perder su propia identidad.

#### 4.2. Salto al 3D: Acercamientos al cine

Un videojuego esencial en lo referente a la incorporación al videojuego 3D de elementos cinematográficos es *Metal Gear Solid* (Konami, 1998). Como nos explica en profundidad Nacho Requena en *Metal Gear Solid: El legado de Big Boss* (2014) no es solo que tuviera un buen guion (algo que hasta este momento estaba limitado a los videojuegos menos interactivos), sino que incorporó cinemáticas de larga duración realizadas con el motor gráfico del videojuego. Definió la narrativa de las próximas generaciones de videojuegos. Hasta entonces, la mayoría de videojuegos transmitían con textos, pero Hideo Kojima dio ese papel a las imágenes. Fue consciente de las limitaciones técnicas del momento, donde los personajes no tenían expresividad, por lo que hizo que la actuación fuese muy teatral, que los actores de doblaje doblasen como si fuese una película y reforzó el tono con el plano, desenfoques o cambio de color. Kojima demostró un manejo de las escenas que reflejan un avance abismal en la narración visual, con un ritmo creciente que da el control al jugador justo en el clímax.

Aun así, Kojima no se limitó a adoptar recursos del cine, sino que exploró nuevas formas de transmitir el mismo mensaje con herramientas exclusivas del videojuego. Para ejemplificar esto, haré referencia a la escena de la lucha contra Psycho Mantis, villano fruto de la crispación por la Guerra Fría con poderes de control mental. En este combate, Psycho Mantis lee la tarjeta de memoria de la consola y hace que el mando vibre. Con esto, Kojima nos está hablando. No solo nos recuerda que estamos jugando a un videojuego, rompiendo la cuarta pared, sino que también alude a la condición de avatar

de Snake, el protagonista, reforzando la idea de que somos nosotros quienes estamos tomando las decisiones. Esta ruptura de la cuarta pared, como explica Villalobos (2015, p.56), es algo que ya encontrábamos en el medio cinematográfico desde que el pistolero de *Asalto y robo de un tren* (2003, Edwin S. Porter) nos disparase directamente al final del film, e influenciaría a otras futuras obras posteriores, como vemos en la versión para la consola Wii del videojuego *Silent Hill Shattered Memories* (2009, Konami). En este videojuego, hay momentos en los que suena un teléfono, sonido que se reproduce en el mando de la consola. Si nos lo llevamos a la oreja, podremos escuchar la escalofriante voz de nuestro hijo: “Papa, ayúdame por favor, papá”.

Este enfoque cinematográfico que desarrolló Kojima en *Metal Gear Solid* ha sido uno de los grandes puntos de influencia del videojuego en cuanto a narrativa visual. Aun así, no ha habido una expansión generalizada de estas bases, sobre todo en el videojuego más comercial. El plano que se suele mostrar durante las partes jugables es general, para que se vea con claridad toda la acción en pantalla. Como explica José Altozano (2017, p.216): “hemos llegado a un punto en que la cámara del videojuego se ha convertido en parte del sistema, una herramienta al servicio de la jugabilidad. Lo importante es mostrar la imagen con la máxima claridad posible; el resto es opcional, y nosotros solo llamamos la atención sobre sus fallos cuando esa misma cámara choca contra las paredes o no nos permite ver a ese enemigo que queda justo fuera de ángulo”.

Aunque esto sea cierto en gran parte de los casos, el mismo autor expone en ese mismo capítulo distintos ejemplos de videojuegos que utilizan los planos con una intencionalidad más allá de la meramente funcional. En el remake de *Resident Evil* (2015, Capcom), podemos apreciar distintas angulaciones y recursos lumínicos que refuerzan la tensión que pretende crear la obra en el ambiente, como podría ser una sombra al final del pasillo. Aunque las angulaciones se solían prestar a videojuegos de plano fijo, también encontramos recursos cinematográficos en videojuegos cuya cámara sigue desde atrás al protagonista constantemente. Un buen ejemplo de esto sería *Gears of War* (2006, Microsoft Game Studios), con una inspiración en los reportajes de guerra, donde la cámara se llena de sangre, barro, suciedad y agua. Cuando el protagonista, *Marcus Fénix*, corría, la cámara bajaba la angulación, como si la persona que le sigue grabando la escena diese más importancia a su propia supervivencia que en captar una buena imagen. Este movimiento de la cámara también lo podemos encontrar en *Kane & Lynch 2: Dogs Days* (2010, IO Interactive), donde apreciamos una cámara que se agita con nerviosismo, como

si un reportero estuviese tras ella y a la vez haciendo énfasis en la mente de la violenta, impredecible y desequilibrada mente de Lynch, el protagonista.

También podemos encontrar ejemplos en los que la imagen refuerza singularmente el mensaje de la obra, como en el caso de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005). En esta obra de Fumito Ueda, podemos apreciar, especialmente en las escenas cabalgando a lomos de Agro, que la cámara se aleja con creces del protagonista, transmitiendo la insignificancia que representan hombre y caballo frente al imponente paisaje y los dieciséis colosos que lo habitan. Algo similar sucede en *God of War* (2005, Santa Monica), donde la cámara se aleja de Kratos, el protagonista, cuando sube unas largas escaleras que llevan al templo donde cumplirá su venganza, transformándolo en algo insignificante frente a la titánica aventura que debemos cumplir.

#### 4.3. Banda sonora

Como indica Villalobos (2015, p.133), a nivel sonoro también podemos establecer relaciones entre ambos medios. Ya en los primeros videojuegos de los 70 y 80, podemos escuchar la música MIDI que recuerda a la banda sonora interpretada con un piano en directo durante las primeras proyecciones cinematográficas (hasta que llegó el cine sonoro en el 1927). Actualmente, el flujo de compositores entre cine y videojuegos provoca que no existan diferencias cualitativas entre ambos medios. La inclinación por el estudio de la música en los videojuegos sigue en una tendencia al alza, como explica Karen Collins (2008) realizando un recorrido histórico por distintos momentos de esta evolución, con un origen en tierras niponas, donde estas bandas sonoras actualmente se editan y se realizan conciertos exclusivos de la música de videojuegos específicos (costumbre que se va expandiendo a occidente).

Collins explica que el inicio primitivo de las bandas sonoras en el videojuego, lo encontramos en el considerado primer videojuego de la historia: *Pong* (1972, Nolan Bushnell), donde en cada interacción de la pelota con uno de los dos platillos se escuchaba un sonido. Con el avance tecnológico de las consolas, la capacidad sonora iba en aumento. Con la publicación de *Super Mario Bros* (1985, Nintendo), encontramos una primera banda sonora creada por un compositor específicamente para un videojuego, firmada, con tan solo tres canales para la música, por Koji Kondo. En el 1997, se comercializó el primer videojuego con una banda sonora totalmente orquestada: *The Last World: Jurassic Park*

(1997, DreamWorks Interactive), de Michael Giacchino. Esta evolución ha ido al alza, llegando a la excelencia con bandas orquestales llenas de variados coros e instrumentos como las de *Dark Souls 3* o *Sekiro: Shadows Die Twice* (2016-2019, From Software), ambas firmadas por Yuka Kitamura y Motoi Sakuraba.

El origen de la música en el videojuego tiene un vínculo con los primitivos *nickelodeons*, ya que, aparte de la música diegética y extradiegética, existe la composición interactiva o dinámica. Como ya hemos visto anteriormente, la interactividad es la esencia del videojuego, por lo que también encontraremos su reflejo en mayor o menor medida en la banda sonora que los acompaña. Esta, configurada con distintos *samplers* que suenan en base a las acciones del jugador, sirve de acompañamiento y debe ir hilando perfectamente un tema con otro para no encontrarnos saltos. Como explica Jaime Altozano (2019)<sup>8</sup>, este tipo de música interactiva lo encontramos llevado al extremo en *Minecraft* (2009, Mojang Studios), uno de los videojuegos más influyentes de la última década cuya banda sonora fue compuesta por Daniel Rosenfeld.

Al ser un videojuego cuyo mundo se encuentra completamente abierto desde un principio al jugador, y es generado de forma procedimental<sup>9</sup>, sin ninguna directriz de qué hacer y muy contemplativo, el compositor se encontró con severas dificultades. Para la detección de espacios, el videojuego generaba con cada nuevo mundo un mapa de ruido de Perlin, con la que detectaba a qué altura se encontraba el jugador (para determinar si debía sonar una música en el interior de una cueva o en lo alto de una montaña)<sup>10</sup>, el resto es música minimalista aleatoria<sup>11</sup>, pues al generar el jugador las estructuras, hay un contexto humano que es imposible de procesar. Para que esto funcione, la música de *Minecraft* no puede ser una cualquiera, sino que es una música sin dirección o acordes fijos, música minimalista que encaja con cualquier tipo de situación<sup>12</sup>.

---

<sup>8</sup> No confundir con su primo José Altozano, escritor de *El videojuego a través de David Cage*.

<sup>9</sup> Esto es la generación aleatoria del mapa y componentes del videojuego, siguiendo unos algoritmos espaciales para que los diseños tengan una lógica interna.

<sup>10</sup> En la mayoría de videojuegos, al haber estructuras definidas, se suelen colocar barreras de sonido en la entrada y salida de determinados espacios para que cambie el tema.

<sup>11</sup> En una entrevista para *The Guardian* (Keith Stuart, 2014), Rosenfeld explicaba: “La gente todavía viene y me cuenta la historia de cuando hicieron esto o aquello, y entonces la música apareció, y fue como mágico para ellos – aunque es música completamente *random*”.

<sup>12</sup> Todo esto tiene su principal inspiración en Brian Eno, concretamente en 1978 mientras esperaba en un aeropuerto, donde nació la idea que daría lugar al primer álbum de música de ambiente: *Ambient 1: Music for Airports* (1978).

Como apunta Karen Collins (2008), encontramos ejemplos de contacto directo con las bandas sonoras cinematográficas, especialmente en los videojuegos que adaptan al arte interactivo algunos films. Esto lo podemos ejemplificar con prácticamente todas las adaptaciones del film al videojuego, ya que, aun contando con una banda sonora original propia, suelen incluir muchos temas de las películas que traducen o de las que parten. Lo vemos en la gran mayoría de videojuegos inspirados en la saga de películas *Star Wars* (1977-2019, George Lucas), los cuales incorporan temas populares de la franquicia al videojuego, como el *Main Theme*, *Imperial March* o *Across the Stars*, todas ellas compuestas por John Williams. También lo podemos ver en otra saga de películas de gran popularidad, como son los videojuegos basados en *The Lord of The Rings* (2001-2003, Peter Jackson), en los cuales podemos escuchar los temas principales de la mayoría de personajes y ubicaciones de los films, compuestos por Howard Shore.

En el caso contrario, films que adaptan videojuegos, esto no sucede. Como Karen Collins (2008), la banda sonora de estas adaptaciones se suele nutrir de música pop, con un uso extremadamente secundario de la banda sonora del videojuego en el mejor de los casos. El autor lo ejemplifica con la saga de videojuegos *Resident Evil* (Shinji Mikami, 1996-2021), cuyas adaptaciones cinematográficas muestran esta desconexión entre la banda sonora del videojuego y del film (por no mencionar su argumento y personajes). El único punto de conexión que podríamos establecer entre la banda sonora de videojuegos y films es la forma en la que, a partir del cambio de género que sufrieron los videojuegos a partir de la cuarta entrega, alejándose del *survival horror* para enfocarse a la acción, la banda sonora de los films se adaptó a ello (en gran medida, por el éxito de ventas de *Resident Evil 4*, 2005). Se produjo a partir del film *Resident Evil. Afterlife* (Paul W.S. Anderson, 2010) una banda sonora mucho más electrónica, alejándose de cualquier tema utilizado en las primeras tres entregas, más enfocada al *heavy metal*.

#### 4.4. Historias de legitimación

La necesidad de encontrar vínculos con el medio cinematográfico no es casual. Como dice Leigh Alexander, diseñadora de videojuegos como *Reigns: Her Majesty* (2017, Devolver Digital), *Neo Cab* (2019, *Fellow Traveller*) o *Reigns: Game of Thrones* (2018, Devolver Digital): “Había un hambre hacia la legitimación cultural que tenía el cine, ¿Y si los videojuegos también pudieran ser arte de esa manera?” (2012). Esta ambición

siempre estuvo en el medio, donde los creadores tenían unas aspiraciones que iban más allá de lo que la primitiva tecnología les permitía. Con la evolución tecnológica, fue posible una mayor semejanza con la realidad, por lo que se quisieron replicar los pasos que el cine había seguido para crear historias que fueran más allá de un entretenimiento puramente lúdico.

La voluntad de legitimación cultural de la que nos habla Alexander es algo que ya sucedió con dos nuevas formas de creación artística cercanas al videojuego: la fotografía y el cine. Ambas, en un momento dado, se intentaron asemejar a formas artísticas legitimadas por las élites culturales del momento. En el caso de la fotografía encontramos un vínculo muy estrecho con las artes tradicionales, ya que, durante el pictorialismo, se intentaron replicar escenas pictóricas con la voluntad de aspirar a esa legitimación cultural que tanto ansiaban. En el caso del cine, se replicaron las formas teatrales, puesto que era un medio nuevo, casi mágico, cuyo nacimiento fue mirado con desdén por las personas del teatro. La necesidad de recibir el beneplácito del teatro, y de un público más cultivado, es lo que provocó el inicio del *Film d'art*.

En ambos casos, tanto fotografía como cine no tardaron en separarse de este intento de imitación de artes tradicionales aceptadas por las élites culturales. Los creadores exploraron las diferencias que los distanciaban de las artes con las que se intentaban reflejar para desarrollar un lenguaje propio. Como ha sucedido en distintas ocasiones con el nacimiento de nuevas formas de expresión artística (no solo en el cine y la fotografía, también lo podemos observar en el rock and roll con la música clásica o el cómic con la literatura), la mentalidad inmovilista que niega la validez artística de estas nuevas formas, suele quedar en el olvido.

Este fenómeno también lo vemos reflejado en el videojuego, ya que una parte de los creadores sigue desarrollando sus historias utilizando la narrativa clásica del cine. Algunos textos han señalado este intento de imitación del medio cinematográfico como algo globalizado a toda su historia, pero esto no ha sucedido hasta recientemente, ya que las limitaciones técnicas hacían imposible cualquier intento de copia. Aun así, estos textos no argumentan sobre vacío, ya que encontramos unos pocos ejemplos que renuncian a su identidad como videojuego, abusando de escenas pregrabadas y reduciendo al máximo posible las partes interactivas. Si antes exponía a Kojima como uno de los mejores ejemplos de creador dentro del videojuego con una gran capacidad de explotar las posibilidades únicas del medio, Villalobos expone la mayor debilidad del creador

japonés: su incapacidad para narrar de forma interactiva. El mejor ejemplo dentro de su recorrido como creador lo encontramos en *Metal Gear Solid 4* (2008, Hideo Kojima), que “es un videojuego solo a medias” (2015, p.62). El autor realiza esta afirmación en la medida en que los momentos interactivos no dejan de ser simples elementos de transición entre largas escenas pregrabadas, donde el jugador se mantiene pasivo a lo que sucede en pantalla. Incluso en estos casos, no habría una copia del cine, sino una alternancia mal hilada. Es una limitación a todas las posibilidades del medio.

Otro caso paradigmático en lo referido a la disolución de las mecánicas interactivas a favor de un excesivo uso de escenas pregrabadas es el de los videojuegos del estudio Quantic Dream, desarrollado sobre todo por José Altozano en *El videojuego a través de David Cage*, pero esto lo trataremos en profundidad a continuación en su propio apartado.

#### 4.5. Adaptaciones entre medios

Como explica Villalobos (2015, p.97), este intento de imitación fue en primer lugar del cine sobre el videojuego durante sus orígenes, como vemos en películas como *Tron* (1982, Steven Lisberger) o en distintas adaptaciones cinematográficas de un videojuego como es el caso de la catastrófica *Super Mario Bros* (1993, Annabel Jankel) o *Mortal Kombat* (1995, Paul W.S. Anderson). Es a finales de los años 90 cuando el director David Cronenberg crea *eXistenZ* (1999, David Cronenberg), donde vemos plasmadas las obsesiones del cineasta canadiense y su visión ajena del videojuego. La cinta juega con la cuestión de distinguir videojuego de realidad, ya que las consolas son seres orgánicos y la pantalla es nuestra propia mente, estableciéndose un vínculo físico con la consola. Es una cinta interesante de revisar actualmente por el debate que existe alrededor de la realidad virtual y el acercamiento al hiperrealismo gráfico tecnológico al que aspiran las grandes compañías de videojuegos, sobre todo en la medida en que se diluye la línea entre realidad y videojuego.

Dentro de esta tesitura también encontraríamos *Los sustitutos* (2009, Jonathan Mostow), un film que nos propone una sociedad en la que los seres humanos han sido sustituidos por *alter egos*. Estos personajes pasean por las calles, mientras que los humanos que los controlan habitan pequeñas habitaciones oscuras, deprimidos y solos cuando el *alter ego* se desconecta. En palabras de Villalobos: “Vendría a ser como si *Second Life* (2003, Linden Lab) fuera real y no virtual, como si *Los Sims* (2000, Maxis) ocuparan nuestro



lugar físico en el mundo mientras nosotros estamos.... ¿Dónde?” (2015, p.103). Es un film basado en *The Surrogates* (2006, Robert Venditti y Brett Weldele), un cómic que a su vez toma mucha inspiración de obras de Phillip K. Dick como *Los simulacros* (1964) y de *Alter Ego* (1967) de Hugo Correa. “*Los sustitutos* va un paso más allá de las ideas expresadas por Asimov. Aquí no utilizamos robots para hacer nuestra vida más fácil, nosotros somos en cierta manera los robots que han suplantado nuestra vida. La suciedad *cyberpunk* y de cine negro de *Blade Runner* y sus replicantes dejan paso a la pulcritud, la luz y la asepsia. *Los sustitutos* es una utopía que se convierte en distopía a poco que se rasque su superficie”.

Conforme llegó el nuevo milenio, la factura técnica de las adaptaciones cinematográficas del videojuego fueron al alza, pero no pasaban de ser simples subproductos con los que aprovechar el nombre de la franquicia de la que partían, como es el caso de *Lara Croft: Tomb Raider* (2001, Simon West), *Silent Hill* (2006, Christophe Gans) o *Prince of Persia: las arenas del tiempo* (2010, Mike Newell). Incluso se llegarían a hacer adaptaciones incorporando elementos que caracterizan de forma única al videojuego del que parten, como es el caso de *Doom* (2005, Andrzej Bartkowiak). En este film, podemos encontrar una escena rodada con cámara subjetiva, elemento propio del género del videojuego homónimo, el *First Person Shooter*. Esto influenciaría directamente a otros films de acción, como *[REC]* (2007, Jaume Balagueró y Paco Plaza) y su secuela. Un elemento que caracteriza a todas las adaptaciones de videojuegos con secuelas realizadas hasta la fecha, son su continua caída de calidad conforme se producen más entregas, quedando ejemplificado en la saga de películas más longeva basada en un videojuego: *Resident Evil* (2002, Paul W.S. Anderson). No podemos omitir las distintas adaptaciones animadas como *Final Fantasy: la fuerza interior* (2001, Hironobu Sakaguchi) o *Dead Space: Downfall* (2008, Chuck Patton).

También nos constan ejemplos de directores de cine que han intentado dar el salto al videojuego, como el mismo Lars Von Trier. Como explicaba Fran Pinto (2009), periodista de AnaitGames, recientemente fallecido, tras el estreno del film *Antichrist* (2009, Lars Von Trier), Von Trier pretendió crear *Eden*, videojuego que nunca llegó a comercializarse. En este, Lars Von Trier pretendía profundizar en la psicología del jugador para reflejar un terror personalizado según nuestras respuestas a unas preguntas iniciales. Mientras Lars Von Trier imaginaba las posibilidades de este hipotético proyecto, se estrenaba el previamente mencionado *Silent Hill Shattered Memories*,

videojuego que exploraba esta psicología que imaginaba el director danés. La obra empezaba obligando al jugador a responder unas preguntas en torno a sus miedos, sexualidad, inseguridades, etc. Según nuestras respuestas, la experiencia cambiaba para ahondar en nuestros miedos más íntimos.

Por otra parte, podemos encontrar en esa misma época algunos intentos de trasladar películas al videojuego, dejando obras como *Dune II* (1992, Westworld Studios) o el emblemático *ET* (1982, Atari), el cual tuvo muchos problemas de desarrollo detrás y resultó en un videojuego roto que se devolvió tantas veces que tuvieron que enterrar enormes cantidades de copias en medio del desierto, tal y como se explica en el documental *Atari: Game Over* de Zak Penn (2014). Estos casos, más o menos agraciados, del medio cinematográfico solo tenían el título de la carátula. Por limitaciones técnicas, solían ser obras visualmente simplistas sin ningún intento de dirección similar al del film.

Villalobos y Altozano constatan otras obras que beben directamente de films sin tomar de ellos el título, como sucede con sagas como *Tomb Raider* (1996, Eidos Interactive) o *Uncharted* (2007, Naughty Dog) respecto a *Indiana Jones* (1981, Steven Spielberg). En el caso de *Tomb Raider*, desde su mismo nacimiento se hablaba de una imitación directa de la saga creada por Spielberg y Lucas, pero existían ciertas diferencias contextuales entre ellas. Lara Croft, protagonista de la saga, viene de una familia aristócrata inglesa, vive en una gran mansión y no le faltan recursos. *Indiana Jones* se asemeja más al espíritu que encarnaría más adelante Nathan Drake, protagonista de *Uncharted*: una misma situación social, personalidades idénticas (frases inspiradas, mujeriegos, manierismos compartidos, etc.), ambos muestran vulnerabilidad (humanizándolos y aumentando la empatía del espectador/jugador hacia ellos), cuentan con secundarios carismáticos y con una influencia más directa del mundo cinematográfico que en los juegos protagonizados por Lara Croft.

Aun así, como señala John Tones en el prólogo de *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*, la mayoría de estudios que intentan encontrar aproximaciones entre cine y videojuegos partiendo de la premisa de mostrar las mejores adaptaciones cinematográficas del videojuego y viceversa, no tienen mucho más recorrido que la simple exposición. Sí, existen, pero este tipo de subproductos no dejan de ser, en el mejor de los casos, simples anécdotas. Ni las adaptaciones a la gran pantalla han hecho justicia a los videojuegos de los que partían, ni las versiones interactivas de los films al videojuego han ido más allá de ser un simple producto con el que ganar dinero.

## 4.6. Distancia y divergencia

No todo son conexiones e intentos de acercamiento entre ambos medios. Uno de los aspectos que más distancia crea entre ambos es el poder de control sobre la imagen que tiene el jugador. Gita Jackson lo explica: “Cada vez que veo una barra deslizadora para el FOV<sup>13</sup>, siento que a los desarrolladores no les importa o no les interesa la imagen en movimiento. ¿Ni siquiera confías en ti mismo para determinar la profundidad de campo?” (José Altozano, 2017). Dejar determinar al jugador distintos parámetros jugables y visuales (sobre todo en las partes jugables, ya que las escenas cinemáticas suelen ser determinadas) es una práctica bien recibida, sobre todo entre los jugadores de ordenador. Por una parte, se busca un acercamiento cinematográfico, pero por otro lado esta pérdida del control visual significa alejarse del medio cinematográfico. Estamos lejos de llegar al punto en el que se encontró Reed Morano, directora de *Kill Your Darlings* (2013) o *The Skeleton Twins* (2014), cuando vio una de sus películas, *Frozen River* (2008), en la televisión con suavizado de movimiento: “Era tan descorazonador ver que esa estética cinematográfica hacia la que lo había dado todo fuese erradicada. Todo mi trabajo, arruinado por la configuración predeterminada de un fabricante de televisores” (Reed Morano, 2014).

Otra de las principales diferencias entre ambos medios es la capacidad de inmersión dentro del mundo diegético. Esto lo ejemplifica José María Villalobos comparando su propia experiencia jugando a *Assassins Creed* (2007, Ubisoft) y viendo luego *El reino de los cielos* (2005, Ridley Scott). Si, tras jugar al videojuego de Ubisoft, vemos el film de Ridley Scott, notaremos una familiaridad con las calles de Jerusalén que se derivará de la experiencia inmersiva del videojuego, la cual nos implica de forma activa dentro de la ciudad.

Este tipo de inmersión y capacidad interactiva del jugador sobre el mundo provoca unos cambios en el ritmo narrativo que no vemos en el medio cinematográfico. En el cine, el director decide el tempo que seguirá una escena, todos los elementos están bajo control y son inamovibles de un visionado a otro del film. En el videojuego, es el propio jugador el que marca el tempo en la mayoría de obras, por lo que saldrán tantos posibles ritmos narrativos como jugadores interactúen con la obra.

---

<sup>13</sup> *Field of view*, en español campo de visión, término que define la extensión del mundo observable desde la perspectiva del jugador.

#### 4.7. Quantic Dream y David Cage

El estudio que se encuentra actualmente en medio del ojo del huracán en esta relación entre cine y videojuegos es Quantic Dream, estudio de videojuegos cuyo director y propietario es David Cage. Es posible que la mayoría de obras de David Cage aguantasen a duras penas el análisis de un crítico de cine especializado, pero debemos tener en cuenta que su gran aportación al medio es más teórica que práctica.

La frase que abre este trabajo es un fragmento extraído del discurso que dio David Cage en la presentación de *Beyond: Dos Almas* (2013, David Cage), cuarto título del estudio, durante el festival de Tribeca de Nueva York. Como bien apunta José Altozano en *El videojuego a través de David Cage*, esto no es casual, sino causal, ya que este es un festival de cine y *Beyond: Dos Almas* un videojuego que cuenta con dos actores de renombre dentro del medio cinematográfico: Willem Dafoe y Elliot Page. A esto debemos añadir que Hans Zimmer participó en la composición de la banda sonora. Tanto la presentación como la presencia de estos dos actores y compositor dentro del videojuego, formaron parte de una campaña promocional del videojuego con una clara voluntad de legitimación. Voluntad, pero no identidad propia, ya que, al igual que sucedía con la fotografía pictorialista, esto nace del ansia de que las instituciones artísticas establezcan una relación por semejanza con un medio ya legitimado culturalmente.

Aun así, no es un resultado ni mucho menos perfecto. Aunque los avances tecnológicos permitieron que este videojuego luciera unas expresiones faciales muy naturales, David Cage falló estrepitosamente en el guion. Tanto José Altozano como José María Villalobos coinciden en que el uso del *flashback* como herramienta narrativa en esta historia es un error. Los videojuegos de Quantic Dream son obras muy lineales donde la máxima interactividad que tiene el jugador suele ser pulsar un botón mientras la historia progresa sin detenerse ni una pantalla de *game over*. David Cage quiere que juegues a sus videojuegos como si fueran una película, por lo tanto, todas tus acciones tienen consecuencias directas que no puedes remediar y volver a intentar como en la mayoría de obras de otros estudios. Esta es la teoría, pero a la práctica en *Beyond: Dos Almas* comete el error de combinar este sistema de decisiones con el uso de *flashbacks*. Cualquier rastro de tensión se diluye, ya que la primera escena ya la presenciábamos en el futuro, por lo tanto, no importa qué decisiones se tomen que Jodie, la protagonista, seguirá viva.

Esto es especialmente escandaloso en varios capítulos donde Jodie está arriesgando la vida, como sucede en el capítulo *Perseguida*: “tiene niveles que pueden jugarse poniendo el mando en el suelo y masticando palomitas con un gesto de superioridad. Esta no es una exageración: lo digo porque lo he hecho. (...) Dejad el mando en paz. Vosotros solo fijaos en las excusas del juego para forzaros a que todo avance. Un cachondeo” (José Altozano, p. 160). Este fragmento me parece interesante en la medida en la que también podemos poner sobre la mesa el “doblepensamiento”, término creado por George Orwell en 1984, olvidar el pasado para aceptar un nuevo paradigma. Esto es algo que debe hacer el jugador cuando juega a videojuegos donde existen múltiples tomas de decisiones, ya que el desarrollador debe crear la ilusión de que las decisiones que tomemos son relevantes. En un videojuego con pocas decisiones, es posible que tengan una incidencia real, pero cuando suceden constantemente resulta imposible en la medida en que se deberían crear cientos de escenarios posibles distintos para que el jugador solo vea uno. Hay cambios sutiles, pero siempre se crea esa ilusión de poder mientras se te reconduce a la historia principal.

David Cage llama a esto *bending stories*: “La idea de las *bending stories* consiste en considerar la historia como una suerte de goma elástica que el jugador puede estirar dependiendo de sus acciones. En realidad, la historia no cambia de una sesión a otra; lo único que cambia es cómo se cuenta” (David Cage, 2013). Esto sucede en prácticamente todos los títulos que apuestan por la toma de decisiones, tal y como explica James Portnow (2010): “Tu jugador llegará un punto en que deba tomar una decisión, digamos, decidir de parte de quién está en una discusión. Dependiendo de qué lado apoyen, el contenido de la experiencia cambiará ligeramente durante el próximo trecho. Pero de pronto, algo ocurre. Por ejemplo, el grupo es atacado y todo el mundo tiene que cooperar. Los diseñadores meten un último segmento en que ambos personajes hacen las paces y ¡Bam! Ya has vuelto a la historia principal”. Villalobos también lo explica focalizando su atención a los videojuegos de Cage: “Al igual que en el cine de Shyamalan, en *Heavy Rain*, una vez acaba la historia, esta deja ver sus hilos, y una segunda partida (visionado) pone al descubierto sus trampas y la falsedad de su manipulador argumento. Al igual que en el cine de Hitchcock, un enorme *macguffin* desvía nuestra atención mientras el mago del suspense —en este caso David Cage— urde a nuestras espaldas el órdago final que nos dejará de piedra. (...) Pero señores, qué mentira más hermosa” (2015, p.91). “El día

que Cage nos emocione sin interrogante habrá conseguido por fin su propósito” (José María Villalobos, 2015, p.150).

Aunque *Beyond: Dos Almas* sea el intento más claro de David Cage por asemejarse al medio cinematográfico, no es su primer intento de aproximación, ya que la banda sonora de *Fahrenheit* (2005, David Cage), segundo título del estudio, fue compuesta por Angelo Badalamenti, famoso por la participación en los films del cineasta David Lynch desde *Terciopelo Azul*. En palabras del propio Cage: “Le pedí que trabajara como si fuera una película real, olvidando el hecho de que era un videojuego. Le dimos un guion, imágenes, una descripción muy detallada de los personajes y pasé mucho tiempo con él, transmitiéndole mi visión de la historia y los sentimientos que quería transmitir” (2017, p.184). Como explica José Altozano, “esto no significa que David Cage sienta desdén por el medio interactivo. Va en otra dirección: lo que él siente es respeto por lo que ha conseguido el cine. Cage siempre defiende al videojuego y, si hace comparaciones, es para mostrar el potencial que aún no hemos desbloqueado” (2017, p.184).

Con *Fahrenheit*, Quantic Dream aprendió a animar detalladamente con captura de movimientos. Todos los personajes se movían y actuaban de forma real. Aun así, Cage se enfrentó con la falta de manierismos que técnicamente no se podían añadir a los personajes: “El principal problema al que me enfrenté fue cómo mantener una caracterización coherente para cada personaje”. Aunque en *Fahrenheit* encontremos una primera clara voluntad de establecer conexiones con el medio cinematográfico, existe un videojuego anterior a este dirigido también por David Cage: *Omikron: The Nomad Soul* (1999, David Cage). Fue un experimento fallido con muchos problemas, pero con pocos vínculos con el cine, principalmente a causa de sus limitaciones técnicas.

Aun así, el título que más buenas críticas ha recibido y el que dio los siguientes grandes pasos hacia el vínculo cinematográfico que establecería *Beyond: Dos Almas*, es el tercer juego del estudio, *Heavy Rain* (2010, David Cage). Ya en sus créditos iniciales, como señala José María Villalobos, las gotas de lluvia salpican la cámara. Parece un detalle insignificante, pero no lo es: lo interesante es que *Heavy Rain* no es una película y no hay cámaras físicas grabando la escena. David Cage quiere transmitir la sensación de un rodaje real, un acercamiento prácticamente literal al arte cinematográfico décadas después de que dos platillos simularan un partido de tenis.

En este videojuego ya podemos apreciar manierismos claramente reconocibles en los actores gracias a los avances técnicos. Además de eso, Cage ha mejorado mucho en lo que a dirección de actores se refiere desde *Omikron* y *Fahrenheit*: “Es un trabajo de colaboración. Cuanto más avanza, más trabajamos con actores de talento. Y vienen con sus ideas sobre el guion. Leen el guion. Tienen su visión sobre la historia. Quieren proponer cosas sobre sus personajes, cómo se mueven, cómo disparan, cómo dicen algo. Es la parte más emocionante de lo que hacemos” (Spotlight Report, 2013).

Como explica Ben Kuchera (2017), David Cage promocionó *Heavy Rain* como el videojuego cuyo guion tenía dos mil páginas por lo que otorga a la palabra el poder que tendría en un film, reduciendo al máximo la interactividad. Según José María Villalobos, podríamos pensar que este dato numérico es algo positivo, “porque los videojuegos, una vez superada la sorpresa de su novedoso elemento interactivo, se vieron inmediatamente en la necesidad de arroparse con argumentos” (2010), pero no es así. La crítica mayoritaria hacia los videojuegos de David Cage suele ir relacionado con su constante negativa a contar historias a través de la *interacción*, que es lo que caracteriza propiamente al videojuego, como vemos en casos como *Portal* (2007, Valve Corporation), *Shadow of the Colossus* o *The Last of Us* (2013, Naughty Dog), siendo este último un claro ejemplo de que se pueden tomar muchos recursos cinematográficos sin por ello perder la interactividad característica del medio: “los jugadores incidimos en el videojuego dentro de los parámetros de libertad que nos brindan los desarrolladores. En el momento en que eso no es así, ya no es un videojuego, es otra cosa” (José María Villalobos, 2014).

David Cage tiene una visión teórica demasiado centrada en la evolución tecnológica del medio como algo que le permitirá conseguir más *emociones* (término especialmente utilizado por el autor). “El cine realmente se convirtió en lo que es hoy cuando la tecnología evolucionó lo suficiente como para permitir a los directores y actores crear las sutiles emociones que buscaban en pantalla”. En cualquier caso, los efectos especiales podrían crear otro tipo de escenas, pero en el caso cinematográfico poco tiene que ver con la evolución tecnológica, sino con el desconocimiento de cómo expresarse en un medio nuevo. Era una forma de narración nueva, tuvieron que pasar muchos años de experimentos en relación al montaje, la actuación y los movimientos de cámara para llegar al lenguaje propio y desarrollado que tenemos hoy en día.

El videojuego se encuentra en una etapa similar de evolución, pero, aunque tenga un mayor vínculo con el apartado tecnológico, su evolución como medio tampoco está exclusivamente atada a una cuestión tecnológica. Aunque aporte nuevos recursos expresivos, si no se utilizan y los desarrolladores se limitan simplemente a crear el mejor reflejo del medio cinematográfico posible, el videojuego seguirá estancado en las mismas fórmulas. Las influencias son necesarias, pero los desarrolladores deben buscar nuevas formas de expresión.

## 5. Conclusiones

A lo largo del trabajo hemos desarrollado los diversos puntos clave que planteaba en la introducción como posibles líneas de investigación, el cual partía de tres bloques: exponer la posición de los autores que defendían el videojuego como un nuevo medio artístico, mostrar los argumentos de los que negaban la legitimación del medio y realizar un estudio comparativo con la forma artística con la que se suele relacionar, el cine.

Hemos podido analizar ambas partes del debate que presentaba en la introducción alrededor de la potencial legitimación del medio como forma artística. Los autores de los dos sectores presentan argumentos y ejemplos realmente sólidos, por lo que es comprensible que, hasta que no siga evolucionando el medio, gran parte de ellos sigan asentados en las mismas posiciones. Esta juventud del medio es esencial para entender la disparidad de opiniones respecto a su potencial artístico, pues muchas de las críticas hacia el medio son condicionales en la medida en que se encuentra aún inmerso en un proceso de evolución vertiginoso. Si en el inicio de este desarrollo David Cage alegaba que estábamos en un momento donde dejar de hacer el asalto al tren (Christian Nutt, 2010), una década más tarde nacen obras que, año tras año, demuestran la dirección hacia la que se ha dirigido el medio desde entonces.

Dentro de los autores a favor de esta legitimación artística, hemos podido constatar las distintas relaciones e influencias respecto a otras disciplinas artísticas consolidadas, como la pintura, arquitectura, literatura, etc. A raíz de estas similitudes, hemos podido constatar las posibilidades pedagógicas del medio, especialmente en lo referido a la recreación de ciudades, monumentos y personajes históricos. A continuación, hemos analizado distintos puntos de vista que estudiaban la interactividad, principal seña de identidad del medio, como algo positivo que distinguía al medio, incluso por encima de la propia narrativa



según qué casos. Por último, hemos visto distintos ejemplos de reconocimientos institucionales del videojuego como medio artístico por parte de países y museos.

En los autores en contra de esta potencial consagración del medio, hemos contrastado las ideas del sector de autores que ven la parte negativa a lo que exponían como algo ventajoso los autores a favor de la legitimación, como la influencia de otras artes o las posibilidades pedagógicas. También hemos podido constatar que no todos los desarrolladores y personalidades dentro de la industria del videojuego están a favor de dicha consideración artística, rompiendo esta visión generalizada a favor de la legitimación que se suele tener al respecto. Otro punto que destacan estos autores son las carencias narrativas del medio, tanto por la posible falta de buenas historias como por la falta de potenciación de la capacidad interactiva del medio. Hemos dedicado un espacio diferenciado en lo referente a la disonancia ludonarrativa, en la cual hemos concluido que, aunque sea una cuestión que entre el público genera un debate intenso, en los autores académicos solo es otro factor a considerar, pero en absoluto determinante. También hemos visto algunas críticas a la cobardía de las empresas por no admitir su posición política en la recreación de acontecimientos históricos.

Es en el último bloque donde hemos comparado este proceso evolutivo con el cine. Hemos visto que comparten algunas similitudes, pero también diferencias que a menudo se omiten por un sector académico que considera estas similitudes como algo que catalizará al videojuego a un nuevo estado de legitimación, algo similar a lo que sucedió con el pictorialismo fotográfico. Aunque tome muchas formas del cine para generar su propio discurso, al igual que ya hizo este durante sus orígenes con el teatro, el videojuego tiene tantas características únicas a desarrollar que, esforzarse por intentar constatar y potenciar la mayor cantidad posible de similitudes, no refleja nada más que un amor por el arte cinematográfico, pero poca fe en las singularidades propias que definen al videojuego.

En primer lugar, hemos visto la evolución de la historia del videojuego en relación al mundo cinematográfico. No hemos realizado una historia al uso, sino que hemos destacando algunos puntos clave en los que esta inspiración se volvía más evidente, o momentos donde catapultaba al videojuego a un nuevo estadio narrativo. Un momento diferencial en esta evolución es el salto a los gráficos en 3D, donde hemos destacado algunos videojuegos que potenciaron esta nueva tecnología inspirándose en diversos recursos del mundo cinematográfico. A continuación, nos hemos detenido a estudiar la

presencia de la banda sonora en el videojuego, viendo sus orígenes, casos singulares y puntos de contacto con el cine. Un apartado importante dentro de este bloque ha sido analizar el proceso de legitimación cultural y artística en el que se encuentra el videojuego en relación al camino que recorrió el cine. A continuación, hemos visto algunos ejemplos de distintas adaptaciones que se han realizado del videojuego al cine y viceversa, concluyendo que este tipo de subproductos no suelen ir más allá de la simple anécdota. También hemos constatado los elementos diferenciales que alejan al videojuego del arte cinematográfico, sobre todo en lo referente a la interactividad y la capacidad inmersiva. Para finalizar este bloque, hemos estudiado el caso particular de David Cage y su estudio, Quantic Dream, el cual representa la mayor aproximación del videojuego al cine. Esto nos ha llevado a reflexionar sobre otros aspectos del medio interactivo, como la capacidad de tomar decisiones relevantes dentro de la historia, la evolución tecnológica como factor determinante en relación a la expresión de emociones o los distintos parámetros de interactividad que el videojuego puede ofrecer al jugador.

El problema de la falta de más cantidad de textos académicos ha sido un obstáculo durante todo el texto, pero no ha sido tan determinante como para bloquear el avance del trabajo. Como constaté en la introducción, aun con la falta de más trabajos académicos, la voluntad siempre ha sido aportar mi granito de arena a la construcción teórica desde la Historia del Arte, pues aún falta mucho camino por recorrer. Los textos académicos que he podido conseguir, pues tampoco ha sido tarea fácil a causa de las restricciones de movilidad por el COVID-19 durante gran parte del desarrollo del trabajo, me han sido de gran utilidad para plantear la estructura básica del texto y su desarrollo coherente.

La mayor parte de la discusión actual se está llevando a cabo a través de internet, por lo que he dispuesto de muchos recursos y artículos, acceso a conferencias o el contacto directo con los autores de estos textos académicos. Me parece especialmente interesante mencionar esto, pues el videojuego es un medio cuyo desarrollo se está llevando a cabo especialmente en el siglo XXI, un momento histórico caracterizado por la interconectividad derivada de la globalización y el acceso (y sobreexceso) de información al alcance de todo el mundo, gracias a la expansión de las conexiones e internet. Poder redactar un texto sobre este medio durante una pandemia mundial, con tantas fuentes y referencias esenciales online, no es sino un reflejo de la contemporaneidad del tema que he desarrollado.

## 6. Bibliografía y webgrafía

- Alexander, L. (21 de Noviembre de 2012). *Gamer's Paradise: The Evolving Relationship Between Film And Games*. Obtenido de Vice:  
<https://www.vice.com/en/article/aejp3e/gamers-paradise-the-evolving-relationship-between-film-and-games>
- Altozano, J. (2017). *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Altozano, J. (28 de 02 de 2017). *La narrativa del videojuego* . Obtenido de YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M>
- Antonelli, P. (28 de Mayo de 2013). *Why I brought Pac-Man to MoMA*. Obtenido de TED:  
[https://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pac\\_man\\_to\\_moma?language=en#t-102128](https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma?language=en#t-102128)
- Assassin's Creed: Unity Will Be Used To Help Rebuild Notre Dame*. (16 de Abril de 2019). Obtenido de Gamebyte: <https://www.gamebyte.com/assassins-creed-unity-will-be-used-to-help-rebuild-notre-dame/>
- Barrios, S. (2019 de Febrero de 25). *Vivir la Historia. La recreación histórica en el mundo de los videojuegos*. Obtenido de Descubrir la Historia:  
<https://descubriralahistoria.es/2019/02/vivir-la-historia-la-recreacion-historica-en-el-mundo-de-los-videojuegos/>
- Begley, P. (30 de Octubre de 2014). *'Empathy gaming' focuses on emotions and moral decisions*. Obtenido de The Sydney Morning Herald:  
<https://www.smh.com.au/technology/empathy-gaming-focuses-on-emotions-and-moral-decisions-20140904-10ch4z.html>
- Boris, P. (05 de Junio de 2017). *La influencia de la historia del arte en los videojuegos*. Obtenido de Artenea. Arte y periodismo:  
<https://arteneablog.wordpress.com/2017/06/05/la-influencia-de-la-historia-del-arte-en-los-videojuegos/>
- Burstein, S. (10 de Mayo de 2011). *National Endowment for the "Arts", including Video Games?* Obtenido de Center for art law:

<https://itsartlaw.org/2011/05/10/national-endowment-for-the-arts-including-video-games/>

Cage, D. (20 de Junio de 2006). *Postmortem: Indigo Prophecy*. Obtenido de Gamasutra: [https://www.gamasutra.com/view/feature/131140/postmortem\\_indigo\\_prophecy.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131140/postmortem_indigo_prophecy.php)

Cage, D. (03 de Septiembre de 2013). *David Cage / Games Lecture*. Obtenido de Guru Bafta: <http://guru.bafta.org/david-cage-games-lecture>

Campbell, C. (09 de Mayo de 2013). *Gaming's New Frontier: Cancer, depression, suicide*. Obtenido de Polygon: <https://www.polygon.com/2013/5/9/4313246/gamings-new-frontier-cancer-depression-suicide>

Caoili, E. (15 de Marzo de 2011). *Opinion: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert*. Obtenido de Game Set Watch: [http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion\\_brian\\_moriartys\\_apolog.php](http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php)

Casal, M. (19 de Diciembre de 2019). *Interactividad y ficción*. Obtenido de Hyperhype: <https://www.hyperhype.es/interactividad-y-ficcion/>

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Nueva York: Routledge.

Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Dunn, B. (17 de Agosto de 2020). *The Problem With Ludonarrative Dissonance*. Obtenido de Super Jump: <https://superjumpmagazine.com/the-problem-with-ludonarrative-dissonance-625e7c67ed2>

Ebert, R. (27 de Noviembre de 2005). *Why did the chicken cross the genders*. Obtenido de RogerEbert.com: <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>

Ebert, R. (16 de Abril de 2010). *Video games can never be art*. Obtenido de RogerEbert.com: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

- Eskelinen, M. (Julio de 2001). *The Gaming Situation*. Obtenido de Game Studies:  
<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- estética, E. v. (20 de Marzo de 2015). *Ángel Roldán*. Obtenido de La Grieta:  
<http://lagrietaonline.com/el-videojuego-como-experiencia-estetica/>
- Falcó, J. L. (2014). Música de ida sin regreso: estrategias y sinergias entre el cine, el videojuego y la industria discográfica en Resident Evil. *Quaderns*, 9, 117-128.
- Feeney-Hart, A. (26 de Abril de 2014). *David Cage's Top 10 Tips for being a game designer*. Obtenido de BBC News: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-27155139>
- Frum, L. (04 de Abril de 2012). *Smithsonian celebrates 'Art of Video Games'*. Obtenido de CNN: <https://edition.cnn.com/2012/04/04/tech/gaming-gadgets/smithsonian-video-game-exhibit/index.html>
- García, E. (03 de Noviembre de 2017). *Varios historiadores critican a la Cleopatra de Assassin's Creed Origins*. Obtenido de Vandal:  
<https://vandal.lespanol.com/noticia/1350699259/varios-historiadores-critican-a-la-cleopatra-de-assassins-creed-origins/>
- Gibson, E. (24 de Enero de 2006). *Games aren't art, says Kojima*. Obtenido de Eurogamer: <https://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart>
- González, A. (30 de Julio de 2019). *Ubisoft es consciente de la carga política de sus juegos*. Obtenido de Vandal:  
<https://vandal.lespanol.com/noticia/1350725182/ubisoft-es-consciente-de-la-carga-politica-de-sus-juegos/>
- González, J. M. (12 de Mayo de 2020). *Ideología y política en los videojuegos: negar lo evidente*. Obtenido de Hyperhype: <https://www.hyperhype.es/ideologia-y-politica-en-los-videojuegos-negar-lo-evidente/>
- González, S. (26 de Octubre de 2018). *Exempleados de Rockstar: horas sin pagar, presiones y cultura del miedo*. Obtenido de MeriStation:  
[https://as.com/meristation/2018/10/26/noticias/1540553556\\_294492.html](https://as.com/meristation/2018/10/26/noticias/1540553556_294492.html)
- Gronseth, S. (22 de Septiembre de 2014). *101 - Interactivity & Gameplay*. Obtenido de Games As Literature: <https://www.youtube.com/watch?v=Eh1qPLXiLOI>

- Hocking, C. (07 de Octubre de 2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Obtenido de Click Nothing:  
[https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)
- Jones, J. (30 de Noviembre de 2012). *Sorry MoMa, video games are not art*. Obtenido de The Guardian:  
<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>
- Kuchera, B. (26 de Junio de 2017). *David Cage's scripts are always over 2,000 pages long*. Obtenido de Polygon:  
<https://www.polygon.com/2017/6/26/15873198/david-cage-script-2000-pages-detroit-heavy-rain>
- Latorre, Ó. P. (2012). *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- León, J. (09 de Agosto de 2019). *Infinity Ward asegura que su nuevo Call of Duty: Modern Warfare no es un juego político*. Obtenido de Vida Extra:  
<https://www.vidaextra.com/fps/infinity-ward-asegura-que-su-nuevo-call-of-duty-modern-warfare-no-juego-politico>
- Libros Con Atenea. (25 de Febrero de 2021). *La Editorial Abierta de Libros Con Atenea - Hoy con José María Villalobos*. Obtenido de YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=HIuOKw2TmUQ>
- Lifante, S. (2018). *La ciudad doliente*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Matas Caballero, D., & González Álvarez, M. (2017). *De sombras y bestias. La travesía del team ICO*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Mcardle, L. (18 de Febrero de 2018). *The Art of 'Ōkami'*. Obtenido de NextGen:  
<https://nextgenlukemcardle.wordpress.com/2018/02/18/the-art-of-okami/>
- Melero, S. (25 de Febrero de 2019). *Cel shading: evolución y "state of the art" de una técnica para soñar*. Obtenido de MeriStation:  
[https://as.com/meristation/2019/02/24/reportajes/1551016537\\_666261.html](https://as.com/meristation/2019/02/24/reportajes/1551016537_666261.html)
- Miller, J. (17 de Diciembre de 2013). *This Video Game Inspired By M.C. Escher Is Interactive Puzzle And Straight Up Artwork*. Obtenido de Fast Company:

<https://www.fastcompany.com/3023516/this-video-game-inspired-by-mc-escher-is-interactive-puzzle-and-straight-up-artwork>

Molina, N. R. (2016). *Metal Gear Solid: El legado de Big Boss*. Palma de Mallorca: Dolmen.

Morano, R. (28 de Octubre de 2014). *Cinematographer Reed Morano on the Fight Against TV's "Smooth Motion" Setting*. Obtenido de Filmmaker: [https://filmmakermagazine.com/88128-cinematographer-reed-morano-on-the-fight-against-tvs-smooth-motion-setting/#.YGS\\_PK8zaUm](https://filmmakermagazine.com/88128-cinematographer-reed-morano-on-the-fight-against-tvs-smooth-motion-setting/#.YGS_PK8zaUm)

Moriarty, B. (4 de Marzo de 2011). *An Apology for Roger Ebert*. Obtenido de GDC Vault: <https://www.gdcvault.com/play/1014652/An-Apology-for-Roger>

Murray, J. H. (1998). *Hamlet in the Holodeck*. Nueva York: The Free Press.

Navarro, L. M. (16 de Marzo de 2015). *Videojuegos, historia y arte, ¿una relación imposible?* Obtenido de Croma Cultura: <https://www.cromacultura.com/videojuegos-historia-y-arte/>

Nutt, C. (26 de Marzo de 2010). *Tense Questions: David Cage On Heavy Rain*. Obtenido de Gamasutra: [https://www.gamasutra.com/view/feature/132697/tense\\_questions\\_david\\_cage\\_on\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/132697/tense_questions_david_cage_on_.php)

Nutt, C. (26 de Marzo de 2010). *Tense Questions: David Cage On Heavy Rain*. Obtenido de Gamasutra: [https://www.gamasutra.com/view/feature/132697/tense\\_questions\\_david\\_cage\\_on\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/132697/tense_questions_david_cage_on_.php?print=1)

Patel, N. (27 de Junio de 2011). *Supreme Court says video games are protected free speech, California can't regulate sales of violent games: a complete analysis*. Obtenido de The Verge.

Penn, Z. (Dirección). (2014). *Atari: Game Over* [Película].

Pinjed. (19 de Junio de 2009). *Anunciado Eden, basado en la última película de Lars von Trier*. Obtenido de Anait Games: <https://www.anaitgames.com/noticias/anunciado-eden-basado-en-la-ultima-pelicula-de-lars-von-trier>

- Pinto, F. (19 de Junio de 2009). *Anunciado Eden, basado en la última película de Lars von Trier*. Obtenido de Anait: <https://www.anaitgames.com/noticias/anunciado-eden-basado-en-la-ultima-pelicula-de-lars-von-trier>
- Portnow, J. (15 de Diciembre de 2010). *Narrative Mechanics - How Missile Command Tells a Story*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=JQJA5YjvH DU>
- Pratt, C. (08 de Febrero de 2010). *The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause*. Obtenido de Gamasutra: [https://www.gamasutra.com/view/news/27133/The\\_Art\\_History\\_Of\\_Games\\_Games\\_As\\_Art\\_May\\_Be\\_A\\_Lost\\_Cause.php](https://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php)
- Price, D. (10 de Agosto de 2018). *Why Lifting the Ban on Nazi Imagery on Video Games in Germany Was the Right Move*. Obtenido de Slate: <https://slate.com/technology/2018/08/germany-lifted-its-ban-on-nazi-imagery-in-video-games-thats-great.html>
- Ramos, A. V. (2018). *Uncharted: El peso de la Historia*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Ramos, A. V. (20 de Enero de 2020). *Videojuego y pintura de historia: formas paralelas de recordar el pasado*. Obtenido de Presura: <http://www.presura.es/blog/2020/01/20/videojuego-y-pintura-de-historia-formas-paralelas-de-recordar-el-pasado/>
- Raso, D. G. (08 de Abril de 2021). *¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?* Obtenido de Nivel Oculito: <https://niveloculto.com/es-la-disonancia-ludonarrativa-el-mayor-autotroleo-que-se-ha-hecho-la-cultura-del-videojuego/>
- REDRUMMagaCine. (13 de Agosto de 2020). *Entrevista de la CBC a Alfred Hitchcock (1964)*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=uqxoVbkRWP s>
- Report, S. (09 de Octubre de 2013). *Beyond: Two Souls - Director David Cage Interview On The Spot*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=VphomTEecNU>



- Rigney, R. (21 de Junio de 2012). *Portal Designer Kim Swift Won't Let You Take Her Toys Away*. Obtenido de Wired: Designer Kim Swift Won't Let You Take Her Toys Away
- Ruete, B. (30 de Septiembre de 2019). *Assassin's Creed Odyssey: Discovery Mode Antigua Grecia, impresiones*. Obtenido de MeriStation: [https://as.com/meristation/2019/09/26/avances/1569474320\\_357588.html](https://as.com/meristation/2019/09/26/avances/1569474320_357588.html)
- Ruiz, M. F. (2011). *Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego*. Quito: Universidad de los Hemisferios.
- Santiago, K. (2010 de Abril de 2010). *My Response to Roger Ebert, Video Game Skeptic*. Obtenido de Kotaku: <https://kotaku.com/my-response-to-roger-ebert-video-game-skeptic-5520437>
- Schreier, J. (21 de Julio de 2020). *Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims*. Obtenido de Bloomberg: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse>
- Sciences, A. o. (28 de Noviembre de 2018). *Mike Bithell of Bithell Games - The AIAS Game Maker's Notebook*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=IvBb8CYbeNM>
- Seguí, A. A. (05 de Julio de 2017). *Los videojuegos y la narrativa del futuro*. Obtenido de Cachivache Media: <https://cachivachemedia.com/los-videojuegos-y-la-narrativa-del-futuro-parte-ii-la-interactividad-2d0950420aa0>
- Skolnick, E. (2014). *Video game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. Nueva York: Watson-Guptill.
- Slovin, R. (15 de Enero de 2009). *Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game*. Obtenido de Museum of the moving image: <http://www.movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115#:~:text=In%201989%2C%20the%20Museum%20of,of%20the%20video%20arcade%20game.&text=This%20became%20Hot%20Circuits%3A%20A,%2C%20in%20the%20beginning%2C%20mixed.>

- Stuart, K. (06 de Diciembre de 2012). *Are video games art: the debate that shouldn't be*.  
Obtenido de The Guardian:  
<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>
- Stuart, K. (07 de Noviembre de 2014). *How Daniel Rosenfeld wrote Minecraft's music*.  
Obtenido de The Guardian:  
<https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/07/how-daniel-rosenfeld-wrote-minecraft-music>
- Stuart, K. (25 de Junio de 2018). *Ubisoft games are political, says CEO*. Obtenido de The Guardian : <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/25/ubisoft-tom-clancy-division-2-politics-criticism>
- Tato, G. (2017). Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía. *Quaderns de Cine*, 105-117.
- Téllez Alarcia, D., & Iturriaga Barco, D. (2013). *Videojuegos y aprendizaje de la historia: la saga Assassin's Creed*. La Rioja: Universidad de La Rioja.
- Téllez Alarcia, D., & Iturriaga Barco, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos educativos*, 145-155.
- Venegas, A. (14 de Diciembre de 2019). *Construcción o reconstrucción de la memoria en el videojuego*. Obtenido de Presura:  
<https://www.presura.es/blog/2019/12/14/construccion-reconstruccion-memoria-videojuego/>
- Villalobos, J. M. (18 de Marzo de 2010). *La gran mentira de 'Heavy Rain'*. Obtenido de Vida Extra: <https://www.vidaextra.com/ps3/la-gran-mentira-de-heavy-rain>
- Villalobos, J. M. (7 de Abril de 2014). *¿Por qué un videojuego nunca será una película?* Obtenido de Vida Extra: <https://www.vidaextra.com/cultura/por-que-un-videojuego-nunca-sera-una-pelicula-el-uso-y-abuso-de-las-escenas-pregabadas>
- Villalobos, J. M. (2015). *Cine y videojuegos: Un diálogo transversal*. Sevilla: Héroes de Papel.

- Vonberg, J. (10 de Agosto de 2018). *Germany lifts ban on Nazi symbols in computer games*. Obtenido de CNN: <https://edition.cnn.com/2018/08/10/europe/germany-video-games-nazi-symbols-intl/index.html>
- Welsh, O. (17 de Febrero de 2010). *Heavy Rain's David Cage*. Obtenido de Eurogamer: <https://www.eurogamer.net/articles/heavy-rains-david-cage-interview>
- Westbrook, L. (04 de Febrero de 2011). *Games Not Art Yet, says The Path Developer*. Obtenido de The Escapist: <https://www.escapistmagazine.com/v2/games-not-art-yet-says-the-path-developer/>
- Wolf, M. J. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge.